2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

SHOOTERS A EXAMEN
Call of Duty: World at War y Resistance 2, en el punto de mira



LO MEJOR DE WII WARE
Los descargables más jugosos para Wii: Lost Winds, Toki Tori, Alien Crush...

VERSIÓN 2.0 Nº192
DICIEMBRE 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €





WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS
PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP + RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

SARTENADA DE RETRO
- DYNAMITE HEADDY
- NIGHTMARE CREATURES
- RIVER CITY RANSOM

KILLZONE 2
¡MATA, MATA, MATA EN PS3!

¡Ciberexclusiva!

BIONIC COMMANDO
El juego con más gancho de 2009

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR / PS3
MANHUNT 2 / PS2
SHAUN WHITE SNOWBOARDING / PSP
SONIC UNLEASHED / WII
TOMB RAIDER UNDERWORLD / XBOX 360


ÚLTIMAS NOVEDADES THQ: METRO, DEADLY CREATURES Y RED FACTION GUERRILLA - LEFT 4 DEAD - DRAGON BALL: ORIGINS...

7+
www.pegi.info

PlayStation Network

TODO ESTE anuncio ESTÁ HECHO EN LittleBIG PLANET



JUEGA. CREA. COMPARTE.

En LittleBigPlanet puedes hacer cualquier cosa que se te ocurra: inventar y personalizar personajes, construir tus propios juegos, idear nuevos mundos y compartirlos con el resto de jugadores online.
Y lo mejor de todo, puedes jugar con todo lo que hacen los demás.
Si puedes imaginar algo – si alguien puede imaginarlo – podrás jugarlo en LittleBigPlanet.
LittleBigPlanet, el único límite es tu imaginación.
LittleBigPlanet.com



PLAYSTATION 3

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO!
PÁG. 95

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Presidente de la Comisión Ejecutiva: Juan Llopart
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Marta Ariño
Director del Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director del Área de Plantas de Impresión: Román De Vicente
Director del Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director del Área de Prensa: Enrique Simarro
Director del Área de Libros: Faustino Linares

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Koldo Guinea
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Javier Sánchez, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Jefe de Marketing: Fernando Vallarino
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados
y atención al lector: **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. l.axe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA.** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@mediascope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17.209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

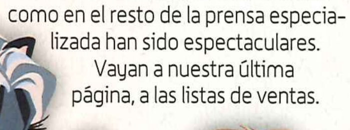
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ



NO SERVIMOS PARA NADA

Sony ya reconoce que ***Little Big Planet*** está lejos de ser un fracaso, pero que, desde luego, no está siendo el éxito arrollador que a ellos les habría gustado. No hace falta que me lo juren, pero a mí (por una vez) no me miren: las notas tanto en nuestra revista como en el resto de la prensa especializada han sido espectaculares. Vayan a nuestra última página, a las listas de ventas.



Díganme qué ven ahí: una contradicción total con lo que se puntúa y proclama en las revistas. Nuestros sobresalientes no siempre coinciden con los superventas (ahí tienen, por ejemplo: ***Lips*** desbancando a ***Gears of War 2***, ***Need for Speed*** por delante de ***Little Big Planet***, y en **Wii**... bueno, a tope con **Wii**), lo cual hace todavía más enigmático que se reboten las compañías cuando a alguno de sus productos-bomba le ponemos menos de un 8'5. Mírennos a los ojos: ¡la gente hace lo que quiere! ¡No servimos para nada!

Y aún más me sorprenden (ah, la inocencia del joven periodista) la gente que nos exige una responsabilidad con el dinero de los lectores, con sus setenta eurazos. ¡Pero tíos! ¡Si os decimos que ***Braid*** es uno de los juegos del año y dejáis de comprarlo a las dos semanas! Vamos a hacer un trato: nosotros no os exigimos que nos hagáis caso y vosotros, cuando leáis **Xtreme**, lo hacéis sin tensiones ni pedirnos chuminadas. Y todos felices.



SUMARIO



#192
DICIEMBRE
2008

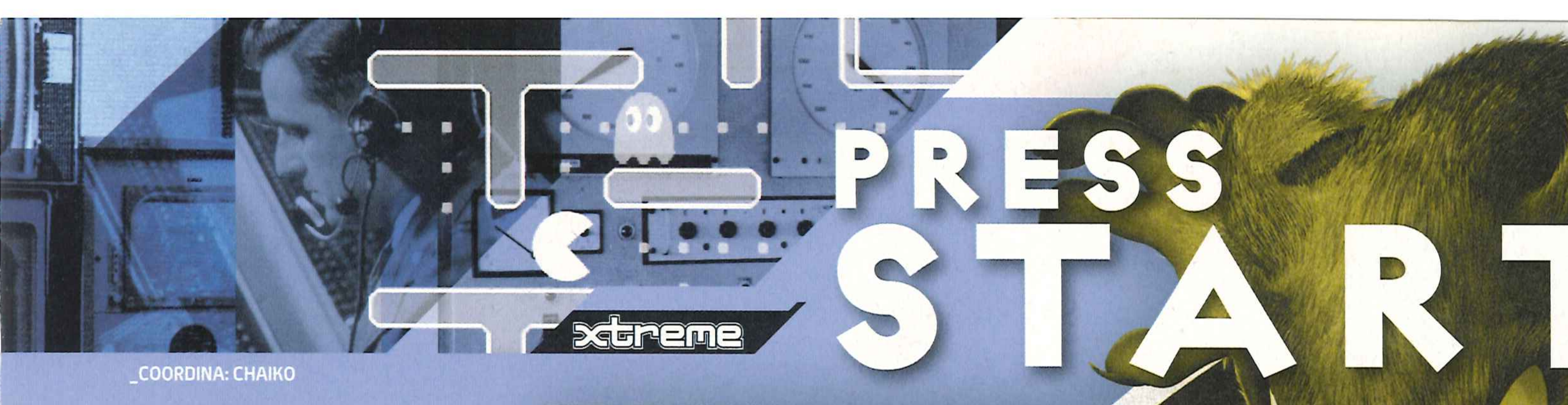
A los nostálgicos les va a gustar este número. Desde las incorporaciones de remakes como Bionic Commando hasta la impepinable sección de retro. Incluimos en esta última joyas desaparecidas en el tiempo como Nightmare Creatures. Os dejamos también un reportaje sobre lo mejor de Wii Ware. Sin dejar de lado nuestros completos análisis y las novedades más significativas del mercado.

KILLZONE 2
GUERRILLA REVOLUCIONA
EL GÉNERO SHOOTER CON
ATENCIÓN AL DETALLE_

BIONIC COMMANDO
CAPCOM Y LOS SUECOS
GRIN AL RESCATE DE UNA
FRANQUICIA LEGENDARIA

xtreme

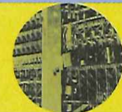
SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



PRESS START

xtreme

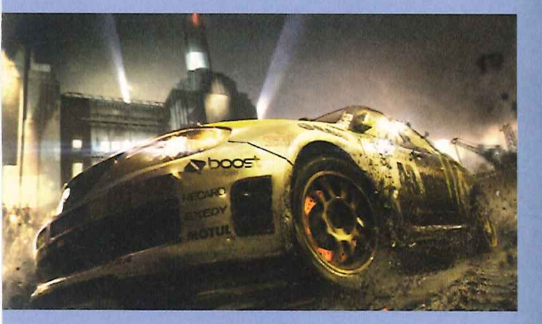
_COORDINA: CHAIKO



BREVES

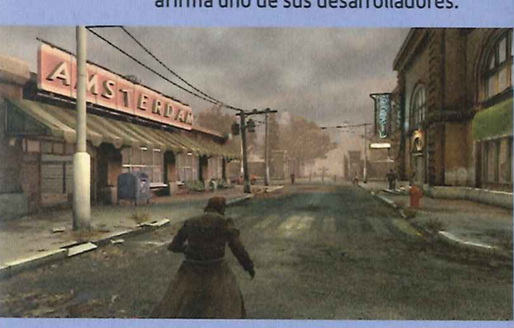
MÁS POLVO

Codemasters anuncia su intención de publicar a lo largo de 2009 la secuela de *Colin McRae Dirt*, a pesar del trágico accidente que acabó con su vida. El juego contará con la estrecha colaboración de su familia, y opciones suficientes para satisfacer a cualquier fan de los rallies. Se lanzará en casi cualquier plataforma imaginable.



POSTAL III

O El Cartero Siempre Llama Tres Veces. Tras la dura polémica originada por su antecesor, y el cachondeo que ha rodeado a la película de nuestro sinceramente admirado **Uwe Boll**, **Running With Scissors** planea el lanzamiento a principios de 2009 de la tercera entrega de la saga. Por primera vez disponible fuera del mundo del PC a pesar de contar con más de una década de historia a sus espaldas, ***Postal III*** llega con toda su brutalidad y exceso de hemoglobina a **PlayStation 3** y **Xbox 360**, haciendo uso del **Source Engine** que ha dado vida a *Half Life 2* y *Portal*, entre otros. Contando incluso con la colaboración de estrellas de cine y alguna que otra *playmate* ofreciéndose para las pertinentes sesiones de *motion capture*, el juego permanecerá fiel a la filosofía de la serie: «*será tan violento como el jugador quiera que sea*», afirma uno de sus desarrolladores.





EL LOCO, LOCO MUNDO

Vivimos inmersos en una cantidad de secuelas que, visto el tema con un poco de frialdad, proporciona una sensación, mezcla de hilaridad y pena, que si no fuera por la fuerza de la costumbre, nos obligaría a meternos en un bunker y no salir hasta dentro de quince años. Pero es lo que hay. Y seguirá habiendo. Con casos como estos.

★: Tan probable como Apocalypse Now II. ★★: Tan probable como Psicosis V. ★★★: Tan probable como otra de Harry El Sucio. ★★★★: Tan probable como La Jungla de Cristal V. ★★★★★: Tan probable como Spider-Man IV.

1- Bethesda adquiere los derechos de Jet Set Willy y ambientará la nueva entrega en el universo de Fallout. ★★★

2- Sonic Life 3. Un nuevo giro al universo de Sonic: un FPS con Sonic. No conforme con convertirlo en hombre lobo, ahora llevará pistola. Podrás sentir la velocidad de Sonic en primera persona y disparar a lo loco. ★

3- Little Big Planet 2: No sólo te permitirá crear tus propios niveles dentro del juego, sino que vendrá con una caja de Tente para que te lo montes también en físico. La edición especial incluirá el muñeco de trapo tangible. ★★★★

4- Boom Blox 2 será dirigido por M. Night Shyamalan. Cuando llegues al final del juego descubrirás que en realidad estás muerto, que las fichas con irrompibles, que las de color rojo restan puntuación, y que el agua asusta a las fichas verdes. ★★★★

5- Shenmue 3: Recorre Asia en busca del cadáver de Yu Suzuki. ★★

6- Dead or Alive XXXtreme - Lo que todos queremos ver ya. Menos chicas en bikini y vamos al meollo de una vez. Descubre la playa del Dildo, el jacuzzi de la tijera y Zack se revela como el pedazo de Larry que es. ★

7- En Gears of War 3 se podrá usar el Lancer como motocicleta voladora. ★★

8- Heavenly Sword 2 - Pulsa START para conocer el argumento. Pulsa X para empezar el juego. Pulsa triángulo para pasarte la historia. ★★★

9- Gran Turismo «Car Wash»: 60.000 vehículos a tu entera disposición para que los disfrutes en este renovado modo de juego. Incluye modo online para que otros pierdan el tiempo contigo. ★★★

10- Gears of War: God Save the Queen será un spin-off bajo el punto de vista Locust. ★★★

11- Final Fight: The Xtreme Fisting: Haggar hace público al fin lo que era evidente. Sale del armario a hostias, recupera energía amagándose con marineros, y vuelve a hacer legales los matrimonios homosexuales en California tras arrojar por el balcón a Schwarzenegger. ★★

12- DOOM 4, el mítico nombre en el mundo de los videojuegos, será un shooter de increíble factura técnica, que por desgracia te recordará lo divertidos que eran las dos

DE LAS SECUELAS

primeras entregas. ★★★★

13- Blizzard empieza a vender sus MMORPG con pañales de regalo, para que la gente no pierda el tiempo en tonterías. ★★★★

14- Gears of War 3 innova con un nuevo efecto de transparencias destinado a que puedas ver las caras de los personajes pese a las toneladas de basura que los cubren. ★★★

15- Guitar Hero: Chinese Democracy Edition. La primera vez que inicias el juego aparece una pantalla de presentación con delfines y una cuenta atrás que no acabará hasta dentro de trece años. El juego no comienza hasta que llegue a cero. En modo cooperativo no podrás jugar con tu lista de amigos. La edición coleccionista incluye una lata de Dr. Pepper de regalo. ★★★

16- En «Dead Space 2» el protagonista, un narizón barbudo poseído por el espíritu de P. K. Dick, deberá sobrevivir a planetas pensantes, IA's carismatiquísimas, y androides existencialistas armado únicamente con su afilada dialéctica. ★★★

17- Ecco The Dolphin IV: The Blue Nausea. La nueva sensación de Sega para Wii. Sacude el wiimote como si fuera un picahielos y atraviesa la cabeza del maloliente Ecco. Excitantes extras, como apuñalar a los Mii de los programadores de Novotrade, padres del engendro original. PEGI +3. ★

18- «Super Street Figther 2 Turbo GTI Hyper Retro Fashion» será el juego de siempre pero con un motor 8 bits. Pixelotes a 1080p. ★★★★★

19- Monolith, después de su éxito con F.E.A.R. 2, decide recuperar su mítica saga BLOOD, y nos trae BLOOD III, carnicería gore en alta definición en un FPS que es prohibido en medio mundo. ★★

20- Shadow of the Colossus II (PS3): Un niño es abandonado por su padre, por tener un miembro con cuernos, en un remoto planeta alienígena, donde sus habitantes enanos tienen sombras gigantescas. El protagonista deberá destruir las colosales sombras alumbrándolas con una «escoba de luz» que le regaló su madre. ★

21- Square-Enix, cansada de explotar sagas que ya cuentan con más de cinco entregas, se pondrá por fin a programar una secuela de Vagrant Story (FFXII no cuenta) y otra de Parasite Eve. ★★

22- Metroid Prime 4 Gun of Time (Wii): Encarnarás a una mejorada Samus que tiene que liberar un remoto planeta de la destrucción de los Corsarios espaciales (primos hermanos hermafroditas de los piratas espaciales). Incluye un nuevo cañón temporal similar al juego Portal. Al final descubrirás que Samus es un hombre. ★★★★

AGRADECEMOS SU INESTIMABLE COLABORACIÓN A LOS SIGUIENTES FORERS DE MONDO PIXEL: MRDEE, MORRI, MR.GREEN, BARON RANKLE, SETH FORTUYN, ALDRUID, MIKE SCORE, EL CAJERO PENDENCIERO, AFRO PERCAL, YEOLDENEMESIS, WOLFENPREY, SEORGARCIAN, SPRITEACUS, VERNIE, KURTS_REJOINDER, VICIO, MORLADON LETMEIN, TORPEDOKID, CIENFUEGO, Y DEZZ.



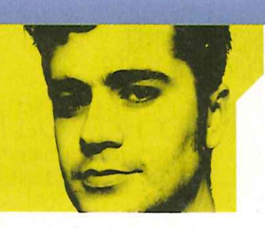
MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

MALOS TIEMPOS PARA EL HARDCORISMO

La muerte del jugador hardcore, vaya tragedia, ¿eh? Miren: hay un foro de supervillanos de **Xtreme** que cuando quieren despreciarnos nos llaman casualones, es decir, el equivalente a «*gentuza que ni conoce ni respeta la auténtica esencia de los juegos*». Acto seguido se quejan de que no hemos dado portada al auténtico juego *hadcore* de estas Navidades, ***Little Big Planet***, cuando ya se la ha dado... el resto de las revistas de la competencia. Para que hablen de posturas comprometidas con la esencia de la radicalidad.

La cosa que pasa, y disculpen el divagar, es que «lo hardcore» se ha convertido en un sinónimo de la pureza que ya me tiene cansado. En **Xtreme** siempre hemos hecho sonoras pedorretas ante la avalancha de juegos de estética inmaculada e intenciones bondadosas (¡mejore su salud! ¡diviértase con su familia! ¡entrene el hipotálamo!), y la mayoría de los subproductos que ha generado esta moda ni los tratamos por aquí, sencillamente porque no los consideramos videojuegos, sino otra cosa cuya definición quizás todavía está por llegar. Del mismo modo, por aquí se valora mucho cierto tipo de jugabilidad clásica, esa que no le tiende puentes al jugador, sino que los quema y luego le enseña los genitales con un corte de mangas. Pero comportémonos con un poco de sensatez: **la revista Forbes ha elaborado un estudio que arroja un dato escalofriante: solo el 20% de los juegos que se lanzan dan beneficios.** El problema: excesiva atención a nichos de jugadores cuyo número no sostiene, pese a su fidelidad, los importantes gastos que supone un desarrollo. Y que un *MaquillaTu Pony Como Si Fuera Una Pendeja Adolescente* es mucho más barato de programar, claro.

La cuestión, creo, no es esa. La culpa no la tienen los *caaaaasuaaaaaalsss* como ente, pobres, que no saben que están rompiendo nada, sino otra vez, la industria. La industria dedica un dinero excesivo e insuficiente a complacer a críos que no deberían ser escuchados. En vez de eso, podrían (aparte de producir sus casualadas, como dice el otro) dedicar dinero a crear títulos de *gameplay* robusto, de guiones densos (o inteligentemente idiotas, ya me entienden), de aspecto gráfico no necesariamente deslumbrante, pero sí cuidado, bien estudiado. Olvídense del hardcorismo. Lo que queremos son más de los viejos, entrañables, indiscutibles buenos juegos de toda la vida.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

FETICHISMO CONSOLERO

Puede que sea esa familiar sensación de repugnancia que me invade por la cercanía de la Navidad, esa celebración religiosa transformada en festival del consumo. O puede que sea la ira transformada en sabiduría zen tras la enésima catástrofe informática que me ha hecho perder la basura audiovisual que había ido acumulando durante años y me ha arrojado, desnudo, de nuevo, al desierto digital. El caso es que cada vez tolero menos esa malformación del espíritu consumista que constituye el fetichismo consolero. Fetichismo: culto al objeto, objetualización del deseo, amor por la parte, no por el todo. Son fechas malas para renegar del consumo, sobretodo si eres, como yo, un pre-viejo amargado que aspira a vivir en un cubo de plexiglás de paredes desnudas. Cabalgando nuestras tarjetas de crédito, ese caballo desbocado llamado *hype* amenaza con no detener su trote insensato hasta ver vacíos nuestros bolsillos y llenas nuestras estanterías con los últimos títulos imprescindibles, los mejores juegos del año, los triple A. Y no sirve cualquier versión. Hay que hacerse con la edición coleccionista, en cofrecito de latón y fundita de piel de nutria, que incluye un gracioso muñequito de goma absolutamente exclusivo. Pero esta gran sandez de las ediciones de coleccionista no es más que el último grito de ese fetichismo consumista del que hablaba, y que desdibuja la frontera entre contenido y continente: para mí un videojuego es la diversión que me ofrece, las experiencias que me brinda, no la cajita y el disco en el que me son entregados. Pero muchos otros parecen haber desarrollado un sorprendente vínculo afectivo hacia esos mismas embalajes. Y, así, espío horrorizado esos hilos de los foros donde muchos cuelgan, orgullosos, fotos de sus colecciones personales: cajitas idénticas perfectamente alineadas, juegos todavía retractilados, condenados a no ser jugados. Muebles hechos a medida. Habitaciones forradas de iconos pop. Embalajes de consolas antiguas apilados en pequeñas montañas, pequeños altares al Dios Corchopán. ¿Soy el único que encuentra todo esto muy raro?

CACHARRERÍA EN ACCIÓN Como toda gran ciudad occidental, Barcelona está permanente en obras. Mientras esperamos a que la Barcelona Anti-Taurina boicotee el juego por la captura de abajo, nosotros celebramos que nos permitan formar parte de las demoliciones.





THE WHEELMAN
TERMINÓ LA ESPERA

VIN DIESEL DESTROZARÁ CARROCERÍAS BARCELONESAS EN FEBRERO

No son muchas las apariciones de la Ciudad Condal en el mundo del videojuego: la Sagrada Familia ha aparecido en algún que otro juego (¿alguien recuerda *OutRunners*?), pero la cosa no pasa de la anecdótica y decorativa aparición de alguna obra de **Gaudí**. Sin embargo eso va a cambiar con ***The Wheelman***, que ya cuenta con una fecha de entrega oficial, considerablemente próxima: el 20 de febrero se pondrá a la venta a nivel mundial, tanto en **PlayStation 3** como en **Xbox 360**. Ser fan de **Vin Diesel** es algo que llevamos con orgullo en **Xtreme**: su capacidad para interpretar los más autosuficientes héroes del cine de acción es única, y su voz es capaz de convencer de que guarde silencio a cualquier dictador bananero. Y es un amor recíproco: a **Vin Diesel** le gustan los videojuegos, y lo demuestra implicándose en su desarrollo y, sospechamos, ayudando a crear los juegos que a él le gustaría jugar. Mientras esperamos que su carrera cinematográfica recupere el pulso con la nueva entrega de *The Fast & The Furious*, podremos recorrer frenéticamente las calles de Barcelona en un juego que supone la segunda producción de sus **Tigon Studios**, que ya nos regalaron el sobresaliente *La Fuga de Butcher Bay*. En ***The Wheelman*** **Vin Diesel** interpreta a un conductor de alquiler capaz de todo tipo de locuras al volante a ambos lados de la ley. Con conceptos revolucionarios como los movimientos de *mêlée* para vehículos, ***The Wheelman*** promete

_Adonias

SOUND TEST. BANGAI-O SPIRITS

Una furiosa alarma de incendios ha interrumpido bruscamente la actuación de los payasos. El graderío del circo vibra tan feliz y descontrolado como un alborotado comedor infantil, pero nadie abandona su asiento: todo forma parte del espectáculo *Bangai-O Spirits*, la broma épica orquestada por el compositor NON (Norio Hanzawa).

Como maestro de ceremonias, el músico reaparece en la primera pista vistiendo antiguas y gloriosas galas. Su látigo restalla siguiendo el chusco ritmo marcado heroicamente por *Gunstar Heroes* mientras que la cándida dulzura tonal de *Mischief Makers* suaviza las aristas sonoras de su almidonada corbata de gala.

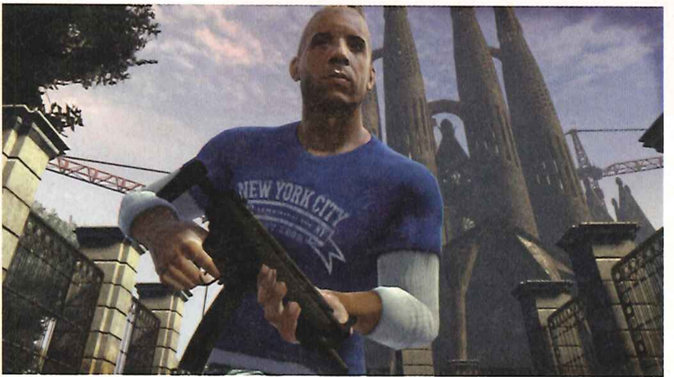
La partitura escrita en 1999 por Aki Hata, Toshiya Yamanaka y el propio NON para las versiones Dreamcast y Nintendo 64 del juego, completan *Bangai-O Spirits Audio Collection Plus*, una compilación de musicalidad tan grandiosa y desternillante como un chiste exitoso contado en mitad de un ardiente polvo, o un explosivo cuesco soltado con ganas en una reunión de amigos.





VIN DIESEL PONE PATAS ARRIBA A GAUDÍ

lograr las mejores persecuciones jamás vistas en un videojuego, ofreciendo al jugador la capacidad de arrollar cualquier vehículo en cualquier dirección. Para horror de los desinformados responsables del ayuntamiento, disgustados por la imagen que creen que va a dar el videojuego de la moderna y globalizada Barcelona, la masacre automovilística de ***The Wheelman*** promete dar el salto a la gran pantalla tras su paso por las consolas, con un guión que ya está en desarrollo. A la vista de lo presentado, ***The Wheelman*** probablemente será el juego que ningún fan de la conducción agresiva querrá dejar pasar. En cualquier caso ***The Wheelman*** seguramente será su mejor película desde *Las Crónicas de Riddick*, que no es poco.



CUESTIÓN DE DOCUMENTACIÓN Aunque el resto de capturas dan a entender que en Midway no se han tomado la más mínima molestia en averiguar qué aspecto tienen los coches de los mossos d'escuadra que patrullan Barcelona, al menos sí han dado con las claves de la zona de Sagrada Familia: turistas confundidos y grúas.



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

LA CARGANTE RECARGA

Frente a aquellos que aprecian que en un videojuego haya un un mínimo componente simulador, aunque haga más complicado su manejo, yo he sido de los que han preferido de toda la vida la simplificación salvaje de las mecánicas. Siempre he sido de los de un botón, disparo, un botón, salto.

En ese sentido, he sentido cierta antipatía por la insistencia de algunos FPS en recrear ciertas complejidades de la primera persona. En especial, el maldito botón de recarga del arma. Si morir acribillado por un enemigo, caer por un precipio, o quedarse sin balas me puede parecer un destino que oscila entre lo digno y lo glorioso, sufrir un percance por culpa de no haber dado a tiempo el botoncito me resulta de una molesta arbitrariedad ¿A quién le resulta rentable ese molesto realismo, que ni da épica ni proporciona heroismo?

Gears of War 2 y ***Dead Space***, en ese sentido, me han supuesto una reconciliación con el detalle de tener que recargar el armamento pesado que carga el protagonista del juego. El primer juego nos da la oportunidad de acelerar el proceso de carga si somos capaces de pillar el tranquillo y pulsar un botón en el segundo adecuado. El segundo nos niega la oportunidad de recargar el arma por nuestra cuenta, pero un sistema de premios a nuestras hazañas nos permite agilizar y reducir el proceso. Ambos sistemas me han agradado muchísimo.

Quizás el motivo de que esta vez no me moleste recargar es porque, de simular la limitación una herramienta, se pasa a simular nuestra capacidad para superarla progresivamente. Y quizás, a los mendrugos del botón, salto, botón, disparo, eso nos encanta.

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON.

MAX PAYNE: THE MOVIE'S VIDEOGAME'S MOVIE'S VIDEOGAME

Es fascinante cómo la saga del salvaje detective Payne ha ido evolucionando, rebotando de adaptación a adaptación, de medio a medio. Y nos intriga el por qué del progresivo suavizamiento de las caracteríticas del personaje. En este caso, tras la adaptación a videojuego de la película que adaptó el juego que adaptaba la primera película, Max Payne es un asistente social que ayuda a unos ancianos con discapacidades a vivir un verano un poco más feliz, organizando actividades ligeras pero interesantes. Nos detendríamos más, pero nos informan que en quince días se estrena la adaptación cinematográfica, en la que Max Payne es un granjero que arroja una piedra a un río, y preferimos esperar a tener una visión de conjunto del fenómeno.

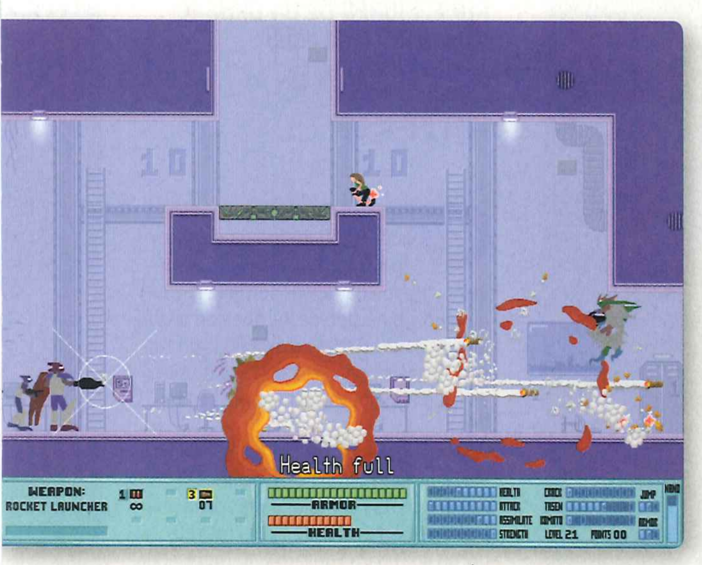
Un momento, nos comunican que dicha película tiene una adaptación al videojuego en desarrollo. Nos avanzan que, en esta ocasión, Max Payne será la brisa que acaricia la mejilla de un concejal. Les mantendremos informados de futuras novedades.

GLOBAL
8,9

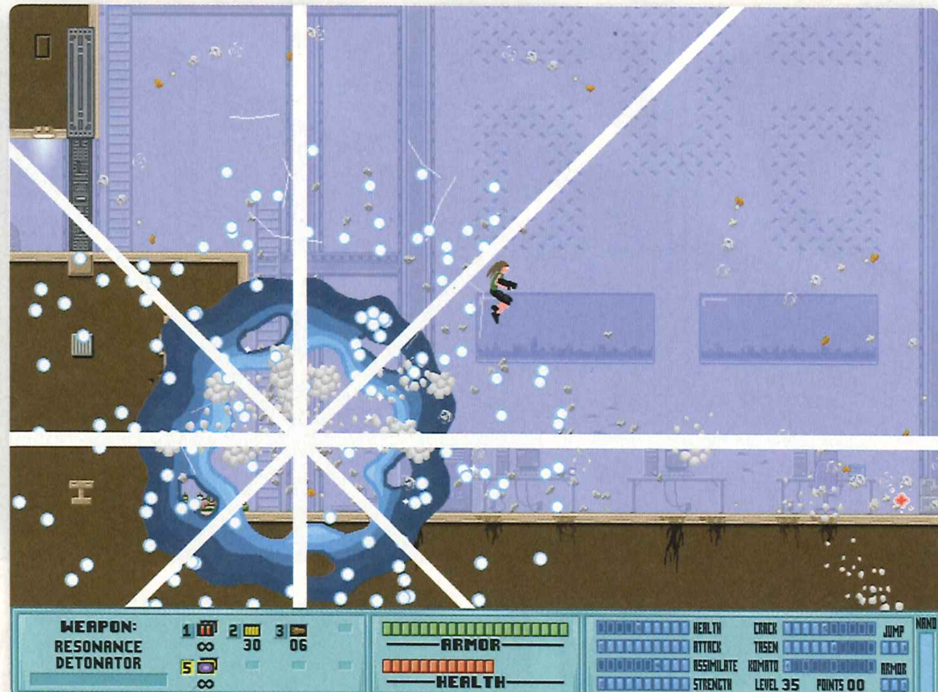


Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **DANIEL REMAR**
_GÉNERO **PLATAFORMAS ROLERO**_PRECIO **0$**
_WEB **WWW.REMAR.SE/DANIEL/IJI.PHP**



HABILIDADES Abarcan desde el combate cuerpo a cuerpo al uso de armas (humanas o alienígenas), la posibilidad de hackear nanotecnología (enemigos, puertas, cajas de seguridad), el nivel de vida o el salto.



ACCIÓN LOCA Es el componente principal: entre dejes plataformeros, puzzles de exploración y elecciones que matizan el final, la acción pura y dura de Iji es espectacular. Nada nuevo, pero más que bien hecho.

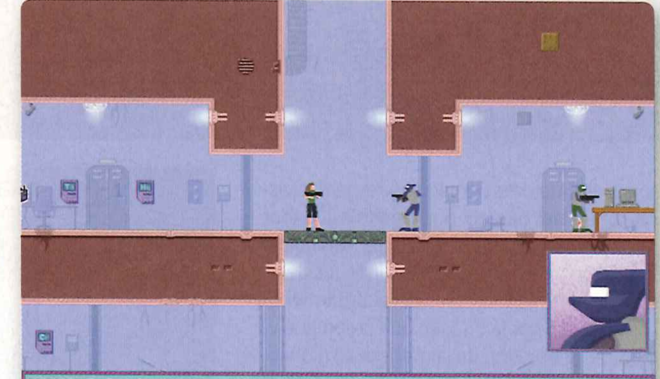
IJI

ACCIÓN, PLATAFORMAS, ROL, SABOR AÑEJO Y UNA PROFUNDIDAD SORPRENDENTE E INESPERADA _STAN BY

Hablaba el mes pasado de *Game Maker*, y éste me sorprendo sin saber por donde empezar a describir *Iji*, un juego independiente que su autor, **Daniel Remar**, ha tardado cuatro años en realizar con el mentado *software*, que puso en distribución hace poco más de un mes y que me tiene loco.

En conjunto, ***Iji*** recuerda estéticamente a juegos como *Another World*, y en lo jugable y ambientación es fácil que títulos como *System Shock 2* o incluso *Deus Ex*, vengan a la mente (salvando las distancias dimensionales). Se trata de un juego de acción de plataformas con una invasión alienígena y una superviviente modificada con nanotecnología como hilo argumental. ***Iji***, la chica en cuestión, guiada por su hermano a través del complejo militar foco de la invasión, debe encontrar la forma de detenerla. Para sobrevivir, el jugador podrá elegir cómo quiere jugar: arrasando con todo o de forma más pacífica, evitando enfrentamientos (llegando a un final u otro).

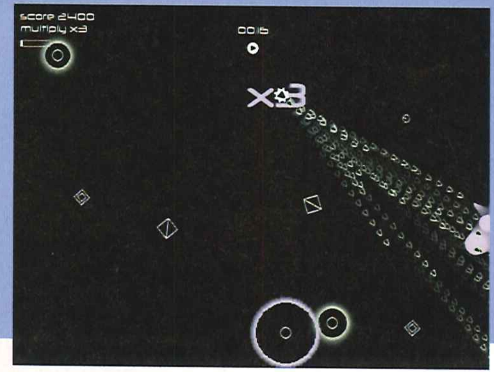
Iji tiene habilidades que podrá ir mejorando con cada nivel. Lo más interesante de la diversidad de habilidades es el hecho de que realmente hay elegir en qué mejorar y qué dejar de lado, cambiando notablemente el acercamiento a los problemas que plantea el juego. Mucho más debería extenderme, precisamente un indicio de la profundiad que consigue **Remar**. Un juego que, lejos de ser perfecto, debería ser ejemplarizante.





PEGAS Vale, en Iji hay mucho texto (obviable con un botón), el sistema de habilidades es muy rígido en su aplicación, y estaría bien algo menos de linealidad para explorar hacia atrás... pero, diablos, más juegos comerciales querríamos así.

ES GRATIS. TORQUE



Torque es un adictivo juego de Jesse Venbrux, ese joven creador holandés de 21 añitos que ya ha pasado por aquí con el excelente Karoshi. Se trata de un arena shooter de aspecto convencional, pero que presenta un giro bastante interesante en su gran jugabilidad: aquí, controlamos una navecita, pero su disparo es constante. Rotándola cambiamos la dirección, y mientras pulsamos una tecla podemos mantenerla. El requiebro consiste en que algunos enemigos se eliminan con un disparo, pero a otros esto solo les afecta como repelente, y para eliminarlos hay que empujarlos al borde del escenario. Así, pendulamos entre la esquiva frenética, el disparo y el más puro empujón macarra. Abstracto, eso sí.

http://www.venbrux.com/

SOLO, ERES GRANDE
JUNTOS SOIS IMPARABLES

SMACKDOWN VS RAW 2009

LOS COMBATES POR EQUIPOS LLEGAN A WWE SMACKDOWN VS RAW 2009...
SOIS TÚ, Y TU COMPAÑERO, ESPALDA CON ESPALDA Y PREPARADOS PARA ATACAR.



ATAQUES BRUTALES EN EQUIPO | NUEVO "CREA UN GOLPE FINAL" | NUEVO COMBATE INFERNO | CAMINO A WRESTLEMANIA COOPERATIVO
















www.pegi.info

XBOX 360 LIVE · PSP · PlayStation.2 · PLAYSTATION.3 · NINTENDO DS. · Wii

¡Exclusiva!
PS3 • XBOX 360

BIONIC COMMANDO

HACER UNA SECUELA DE UNA VACA SAGRADA DEL VIDEOJUEGO CLÁSICO DEBERÍA PONERLE A UNO LAS GÓNADAS EN SITIOS INCÓMODOS. PERO EN GRIN HAN HECHO ALGO INCLUSO MÁS PELIGROSO: UN REMAKE. YA LES HA SALIDO BIEN UNA VEZ, Y ÉSTA PARECE BIEN ENCAMINADA. _STAN BY

La primera impresión al tratar con los muchachos y muchachas de **GRIN**, el estudio responsable de *Bionic Commando Rearmed* (nota para despistados: el remake del primer *Bionic Commando* que ya deberías haber descargado de **Xbox Live** o **PSN**... insensato) y, sobra decir, de esta moderna secuela que se comercializará a principios del año que viene, es que tienen las cosas muy claras, con la dirección que seguir en la continuación-modernización de la franquicia bien marcada en su mapa de ruta. Bueno, perdón: la primera, realmente primerísima impresión, es que son gente afable y casera. Lo primero que uno tiene que hacer al cruzar la puerta de sus estudios es descalzarse. Todo el mundo anda en zapatillas de casa o calcetines dentro de **GRIN**, una costumbre sueca heredada de cuando los hermanos **Andersson**, fundadores del estudio, trabajaban aún en casa de su madre. Y la sensación de familiaridad, de encontrarse en la casa de un colega o de uno mismo, se refuerza no solo por los calcetines (por cierto, nos regalaron unos muy bonitos decorados con el logo del estudio que muchos allí lucen con orgullo casi infantil), sino por la enorme cantidad de dioramas, muñequitos, tonos de móvil con la sintonía de Buffy y demás parafernalia que confirman, de alguna manera, que esta gente son... de los nuestros (sea lo que sea que signifique esto).

DESPUÉS DE BIONIC COMMANDO REARMED, GRIN SE ENFRENTA AL SALTO DEFINITIVO CON UNA SECUELA MODERNA

Después sí, ya con la familiaridad y desenfado que supone hacer entrevistas, *beta tests* y visitas por las instalaciones con los pinreles al aire, uno va constatando que en **GRIN** saben lo que hacen, y también a lo que se exponen. Algo de eso podréis leer en la entrevista unas páginas más allá, así que vamos a concentrarnos en nuestro primer acercamiento a ***Bionic Commando***, muy completo, que nuestra visita a Estocolmo propició.

Yo digo salta

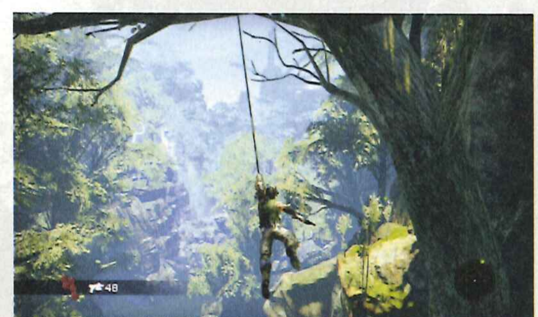
«*En la intro del juego, donde no tienes el brazo biónico, pero esperas tenerlo, sientes un "oh, esto es un juego normal". Si no tienes el brazo, es un juego corriente*». Estas palabras de **Ulf Andersson**, fundador de **GRIN** y director de ***Bionic Commando***, apuntan a que en el estudio, efectivamente, han afrontado el desarrollo del juego con el espíritu adecuado. Saben perfectamente cuál es la esencia del juego original (de nuevo, a la entrevista me remito), y son conscientes de que lo que cualquier jugador va a buscar en este juego (y cualquier que desconozca el clásico se alegrará al encontrar) es una mecánica basada en el brazo biónico. Un miedo comprensible ante la tridimensionalización de ***Bionic Commando*** era que todo se convirtiera en poco más que un *shooter* convencional con el brazo como cachivache para hacer el tonto. Pero tras probar tanto el Modo en solitario como el multijugador del juego, podemos afirmar que, independientemente de los tiros y el despachamiento de enemigos (que, vaya, también estaban en el original), lo más atractivo, lo más excitante de lo que hemos visto hasta ahora pasa por el balanceo, principalmente, así como la interacción con enemigos y escenarios a través del brazo.

El comienzo del juego nos presenta a un Nathan Spencer recuperado para el servicio activo a causa de un devastador ataque terrorista, tras haber sido condenado a muerte (en una criba mundial de cualquier elemento biónico). Y, efectivamente, comenzamos desprovistos del brazo. Los primeros momentos son tímidos y algo confusos, mientras aprendemos las mecánicas básicas de disparo y movimiento, todo muy convencional. No es hasta que obtenemos el apéndice, y superamos el tutorial, que el juego realmente despega. Bien es cierto que este tutorial está incrustado un poco al tuntún, pero es absolutamente bienvenido, porque hacerse con la mecánica del brazo no es del todo fácil: con un gatillo se lanza el brazo que, al engancharse, propicia el balanceo mientras el gatillo está pulsado. No obstante, hay que controlar el sencillo código



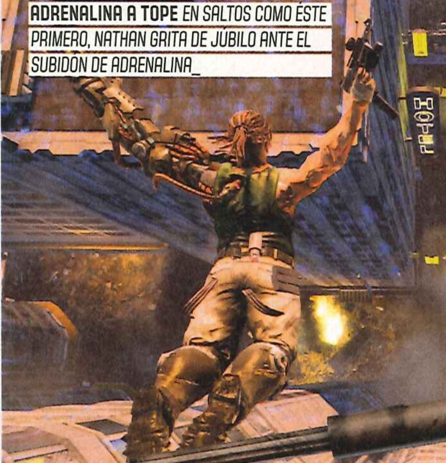


PUÑETERÍO AL MENOS DIEZ INTENTOS ME COSTÓ SUPERAR UNO DE ESTOS A MITAD DE JUEGO_









ADRENALINA A TOPE EN SALTOS COMO ÉSTE PRIMERO, NATHAN GRITA DE JÚBILO ANTE EL SUBIDÓN DE ADRENALINA_

de colores que indica cuándo algún saliente, cornisa, o, en definitiva, elemento de escenario está al alcance (así como objetos recolectables o enemigos). Además de tener que hacerse uno al tempo del balanceo y aprender cuál es el momento adecuado para soltarse y aprovechar toda la cinética del movimiento (indicado, no obstante, por una pequeña marca en pantalla, algo que facilita las cosas sólo un poco). Los primeros intentos, pues, son torpes, y de algún modo se agradece que éstos tengan lugar en un escenario aparte, no contaminando el mismo inicio (o reinicio) de la historia de Nathan con su apéndice.

Porque cuando digo que el juego despega, es que lo hace de una manera muy literal: una vez hemos recogido el brazo, el juego nos planta ante una alta cornisa semirruinosa de un enorme edificio, con sus vecinos más pequeños abajo: contemplamos superficialmente el resultado del ataque terrorista (la ciudad hecha unos zorros, básicamente), y adivinamos pronto que tenemos... ¡que saltar! De hecho, tras un momento de duda, estaremos deseando hacerlo, arrojarnos al vacío. Y es una caída espectacular, que nos coloca en el estado de ánimo adecuado y nos permite rápidamente poner en práctica lo aprendido hace un momento. Y es aquí donde nos damos cuenta rápidamente de todo esto que venía afirmando sobre **GRIN**: ***Bionic Commando*** brilla cuando nos movemos como tarzanes biónicos en una ciudad devastada. Éste es un juego sobre un brazo biónico... un juego para el brazo biónico.

Agárrame esto, majo

No es solo el balanceo (con toda su utilidad táctica, además de diversión pura, ya que sirve para rodear y flanquear las posiciones enemigas, muchas veces en altura, y causar confusión al estar en constante movimiento) lo que permite el brazo biónico: agarrar objetos y lanzarlos, engancharse a enemigos y abalanzarse contra ellos de un modo muy *spider-maníaco*, levantarles por los aires y aplastarlos contra el suelo, o cargar contra el suelo y asestar un tremendo golpe biónico (llamado «Death ➲

«HAY JUEGOS QUE SE OBCECAN CON LA SIMULACIÓN: BUSCAMOS UNA EXPERIENCIA DE JUEGO DE NUEVA GENERACIÓN.»



BIÓNICO Y REARMADO

Jugar a *Bionic Commando* es algo disfrutable en sí mismo, si tienes algún aprecio por el juego original. No obstante, si te hacen falta más incentivos que el que sea un gran juego, completarlo desbloqueará algunas cosas en esta secuela de nueva generación. A falta de confirmación exacta, lo que nos confirmaron en los estudios de GRIN es que habrá un área secreta especial (vimos la entrada bloqueada, así que sí, está ahí) y algún diseño secundario para el personaje de Nathan Spencer. Hala, a columpiarse.





TUTORIAL PUÑETERO
ALGUNO EN EL ESTUDIO YA SE ATASCABA CON EL TUTORIAL_







from above») son algunas de las habilidades que, obviamente, diferencian a este ***Bionic Commando*** del original, y las que marcan el camino elegido por **GRIN** para el salto a las 3D. Además, el brazo permite a Nathan interactuar con balizas repartidas por el escenario para realizar ciertas acciones (abrir pasajes, desactivar campos de minas) y obtener información complementaria de la historia en forma de informes del bando enemigo.

Quitando esta opción, menos relevante, el nuevo brazo permite que el combate en ***Bionic Commando*** resulte estimulante, con una mezcla de acción balística y acrobacia saltimbanqui muy entretenida. Nuestra prueba del juego nos llevó a través de varios escenarios, comprobando el diseño general y la dinámica principal. Si bien es cierto que aquélla se basa en decorados abiertos donde hay bastante libertad de acción, o deberíamos decir, de aproximación sobre los enemigos, el desarrollo es lineal, ya que éstos presentan habitualmente algún obstáculo insalvable hasta superar un objetivo determinado. Por ejemplo, algunos campos de minas bloquean ciertos caminos aparentemente impracticables. La solución pasa por desactivarlas desde alguna baliza (defendida por más o menos, mayores o menores enemigos) y luego usar las propias minas como puntos de agarre. Estos momentos de balanceo entre minas se revelan, además, durante el progreso del juego, como uno de los puntos donde **GRIN** pone a prueba la habilidad del jugador: mientras que al principio la aglomeración de minas es mayor y la transición más sencilla, en otras ocasiones estas están más dispersas, con distancias variables entre ellas, complicando seriamente el cálculo de la distancia y la elección del momento para saltar de una otra. Algo que responde, ni más ni menos, que a la búsqueda de la esencia del ***Bionic Commando*** original y su traslado a un entorno 3D que los desarrolladores nos comentan (de nuevo) en la entrevista.

BIONIC COMMANDO ES UN JUEGO POR Y PARA EL BRAZO. SIN ÉL, ESTARÍAMOS ANTE UN JUEGO TOTALMENTE CORRIENTE.

Otros momentos son más directos, con mini-jefes a los que derrotar para obtener paso franco: uno de ellos, por ejemplo, solo es vulnerable por detrás, por lo que hay que jugar a la confusión o al ataque calculado desde el aire; otros tipo *mecha* nos sobrevuelan y lanzan bolas de energía (en homenaje confeso a *Street Fighter*, por cierto) que podemos hacer estallar si estamos atentos. En definitiva, una combinación de entornos abiertos y corredores camuflados (amplísimos, eso sí) muy bien llevada, y donde el uso del brazo, ya sea para balancearse y estar en movimiento como para atacar, es vital.

Poco más podríamos decir, de momento, de la camaña para un jugador, que hemos visto fragmentada, con saltos entre fases para apreciar niveles de dificultad (endiablada en algunos momentos: en **GRIN** parecen haber optado por una inmisericordia de tintes clásicos), comprobar la variedad de enemigos y entornos (desde ruinas urbanas a enormes grutas sub-









terráneas, pasando por parques selváticos de amplias proporciones, o complejos tecnológicos repletos de pasarelas... y francotiradores), y enfrentarnos a algún jefe final del que no podemos hablar, pero que resultó lo suficientemente puñetero como para conseguir que nos marcháramos con un buen sabor de boca.

El multijugador, en cambio, nos dejó algo más fríos. Ambientado en versiones concentradas de algunos de los escenarios de la campaña para un jugador, pudimos jugar varios *deathmatchs* para tomarle el pulso al *on-line* de ***Bionic Commando***. Sin duda alguna, el atractivo principal del juego es que las mecánicas de cable de esta nueva encarnación están trasladadas tal cual: puedes usar a otros jugadores como puntos de anclaje si tienes la precisión suficiente (y seguirles para atacar por sorpresa como el asesino taimado que eres), lanzarlos con uno de esos golpes *à la* Spider-Man por el borde de un edificio, y ellos volver al mismo punto reenganchándose a su vez en la pared o el suelo si están atentos. Todo esto convierte al multijugador de este ***Bionic Commando*** en una *rara avis* dentro de un panorama repleto de ensaladas de tiros en primera persona. Y, como el modo en solitario (¿he dicho esto ya?), requiere un nivel de familiarización con las mecánicas del brazo y una habilidad en su manejo bastante notable: aquí no vale tan solo con balancearse más o menos bien, llegar a un punto y pegar cuatro tiros. Es necesario dominar el cable, saber moverse, tener un ojo en el escenario y otro en el punto de mira que nos indica cuándo hay algo a que amarrarse, controlar la cámara para tener siempre claras las opciones, calcular, sin realmente pararse a hacerlo, las distancias de salto, y tener la fe y los arrestos suficientes para hacer ese salto o esa acrobacia que fácilmente podría matarte en lugar de salvarte, pero que tan espectacular resultaría si lo consiguieras. Es, por tanto, un juego que realmente apela a la habilidad manual del jugador, y que incita al riesgo, tanto en solitario como en su multijugador.

EL MULTIJUGADOR APUNTA A PARTIDAS RÁPIDAS, A JUEGO RÁPIDO Y FRENÉTICO, Y MENOR DENSIDAD

El problema principal es que, por un lado, los escenarios se antojan algo escuetos, y, por otro, que las armas resultan poco equilibradas. Las hay potentísimas, casi un comodín de victoria segura (un pequeño lanzagranadas, y el socorrido rifle de francotirador), y el principal lastre es que los puntos de aparición de estos, por el diseño de los escenarios, es siempre fijo y en puntos muy cercanos (diablos, justo en los morros) a los de reaparición de jugadores. Con lo que más que la habilidad para llegar a ellas, lo que realmente contaba es la suerte de aparecer junto a ellas. Nada, en cualquier caso que no pueda ser fácilmente solucionable con una revisión de la distribución de ayudas en los escenarios.

En total estuvimos unas cinco horas con ***Bionic Commando***, suficientes para ser conscientes de que, sin optar realmente a esa esquiva categoría de «juegos del año», es probablemente una adaptación a los tiempos que corren más que digna de todo un clásico, un homenaje reverente a la vez que un juego divertido, con grandes momentos, que apela a la habilidad (algo que se agradece hoy en día) y no le tiene miedo a la insensatez pura y dura.

Vaya, lo que tanto nos gusta por aquí.





DIRECTOR Y PRODUCTOR DE BIONIC COMMANDO

ULF ANDERSSON Y SIMON VIKLUND

«ESTÁ BIEN TENER LÍMITES»

¿Podéis explicarnos cómo es el proceso de crear un juego 3D partiendo de uno en 2D?

Andersson: Lo primero es sentarte y jugar el juego original, y hacerte una idea de qué tipo de sensaciones transmite. No puedes simplemente imitarlo tal cual: «vale, tenemos un cable, tenemos una pistola, ya está, juego pistola-cable». Has de analizar por qué tuvo éxito, qué obtenías del juego. Éste es el proceso principal que seguimos. El juego original implica un gran sentido del riesgo: muchas veces lanzas el cable esperando que se agarre a algo, mientras estás en el aire, y al final lo consigues, te balanceas perfectamente y aterrizas. Esa secuencia de eventos, ésa es la esencia de todo el juego. La idea básica era capturar esa sensación. Y la verdad es que en este sentido está muy bien tener limitaciones.

Vale, concretemos, ¿qué tipo de limitaciones?

Viklund: Bueno, es que las limitaciones pueden ser elementos que no parecen directamente restricciones: el personaje, los colores, su historia, los enemigos, el hecho de que es un juego de plataformas, que un disparo puede matarte... Es algo de lo que deberías preocuparte. Y eso intentamos.

El hecho de que muchos de los escenarios presenten mucha libertad para moverse, pero límites infranqueables. ¿Va esto en la misma dirección? ¿Forzáis al jugador con limitaciones?

Andersson: Sí, estaríamos hablando más de improvisación, pero, claro, no deja de ser creatividad. Es muy interesante cuando lo pones en relación con cómo se ha hecho el juego... Es como tomar ciertas decisiones: por ejemplo, imagina un enemigo volador al que te enfrentas con un lanzamisiles. Y yo solo te doy dos misiles, y dos son exactamente los que necesitas para matarlo. Pero entonces saco otro enemigo volador... y ahí es donde empieza a funcionar la creatividad del jugador: vale, igual puedo engancharme a él con el cable, o... ¿qué puedo hacer?

Al principio del juego, cuando consigues el brazo, lo primero que tienes que hacer es un salto de fe, e intentar agarrarte a algo... ¿Es una declaración de principios?

Andersson: Bueno, en realidad es varias cosas: primero, es cinematográfico, así es como está la ciudad. Después es simplemente informativo: no hay daño al caer, puedes experimentar lo que quieras. Y lo siguiente es, si consigues agarrarte a algo, estarás inmediatamente balanceándote a gran velocidad, y haciendo todas esas cosas geniales. Realmente, al caer, sabes que quieres agarrarte a algo. Si no lo consigues, te das cuenta de que no mueres, y, bueno, en realidad es principalmente para colocarte en el estado psicológico adecuado...

> **«LANZAR EL CABLE ESPERANDO QUE SE AGARRE A ALGO... ÉSA ES LA ESENCIA DE BIONIC COMMANDO"**

¿Qué nuevas mecánicas podemos esperar con el brazo?

Andersson: Bueno, con referencia al original, está todo el tema de hacer cosas nuevas: coger objetos o gente, lanzarlos, aplastarlos contra el suelo, o saltar y volverte a enganchar a ellos desde el aire... Hay mucho juego con las físicas. Aunque no hemos seguido la ruta de la simulación sino la de, digamos, el jugueteo.

En vuestro intento de ser fieles al juego original, ¿qué ideas habéis desechado?

Andersson: En realidad quitamos muchas cosas. Hemos ido depurando mucho. Y al final quitamos las que desequilibraban el juego. Pero creo que no quiero entrar en una situación... es decir, ya me ha pasado que hablas de cosas que ya no están y los jugadores se vuelven locos en plan «oh, dios mío, sería tan guay que eso estuviera, ya no lo compro» (*Risas*). Así que mejor no entrar en detalles.

Viklund: Lo cierto es que se trata de un juego de aprendizaje, de dominar ciertas herramientas. Y es algo que se nota mucho al rejugarlo: realmente el mundo se abre muchísimo más, y puedes hacer cosas, o encuentras aproximaciones que antes no estaban. Obviamente hay habilidades que no tienes desde el principio, pero solo con el cable ya encuentras cosas que antes no podías hacer...

Entonces no se trata solo de ser fiel al original, sino también de incluir nuevas mecánicas apuntando al mismo espíritu... ¿Ha habido, pues, ideas que hayáis visto que no eran fieles a BC pero hayáis decidido «bueno, incluyámoslas de todos modos»?

Andersson: Ésa es una de las razones por las que la gente me odia durante la producción, porque puedo ser muy agrio en este aspecto. Digamos que ha habido algunas, pero han sido cortadas la mayoría en el proceso. Y siempre tenía reacciones del tipo «¡siempre desechas mis ideas!". Pero tienes que mantenerte fiel a lo que tiene que ser. Los requisitos para una idea no pueden ser simplemente que sea buena. Porque el juego no se titula «Juego Bueno». Pero tenían que ser buenas «bionic commando» ideas.

¿Qué tal con Capcom? ¿Han estado muy encima?

Andersson: Yo creo que hemos tenido mucha libertad. El único problema creo que es la diferencia cultural. Es decir, la mecánica occidental es más profunda que la japonesa, mientras que los juegos japoneses abogan más por la cantidad: más enemigos, más combos, más... profundo en ese sentido, de cantidad. Así que acabamos en una situación en la que teníamos mucha mecánica occidental. Te puedes imaginar los problemas derivados. Nosotros en GRIN queríamos menos, pero en Capcom querían más variación con menos profundidad... Pero creo que al final ha sido muy positivo, porque nosotros hubiéramos retirado muy pronto material que al final ha resultado muy bueno. Es un tipo de enfrentamiento cultural que es inevitable. Y también un dolor de cabeza... (*Risas*)

¿Puedes resolver este rompecabezas?

N

Cuando salgas de mi casa, gira a la izquierda.
En el primer cruce, hazlo a la derecha y en la siguiente esquina, otra vez a la derecha.
Tras el último giro, sigue la dirección del sol de la mañana.

¿Cuál es mi casa?

"Mi villa está en la ... a ningún otro lugar ...

Utiliza el lápiz táctil ... alrededor de la villa ... el icono Listo.



NINTENDO DS lite

EL PROFESOR LAYTON y la VILLA MISTERIOSA™









Resuelve este rompecabezas y muchos otros: ¡Más de 130 para descifrar el caso!

Descubre una historia de detectives diferente. ¡Prepara tu mente para más de 130 rompecabezas que llevarán tu poder de lógica al límite! "El Profesor Layton y la Villa Misteriosa" te sumergirá en un viaje mental repleto de extraños personajes y apasionantes desafíos. Sólo con tu ayuda el Profesor puede encontrar las piezas perdidas y desvelar el secreto de un pueblo enigmático como ningún otro.



_EL HOMBRE ELEFANTE

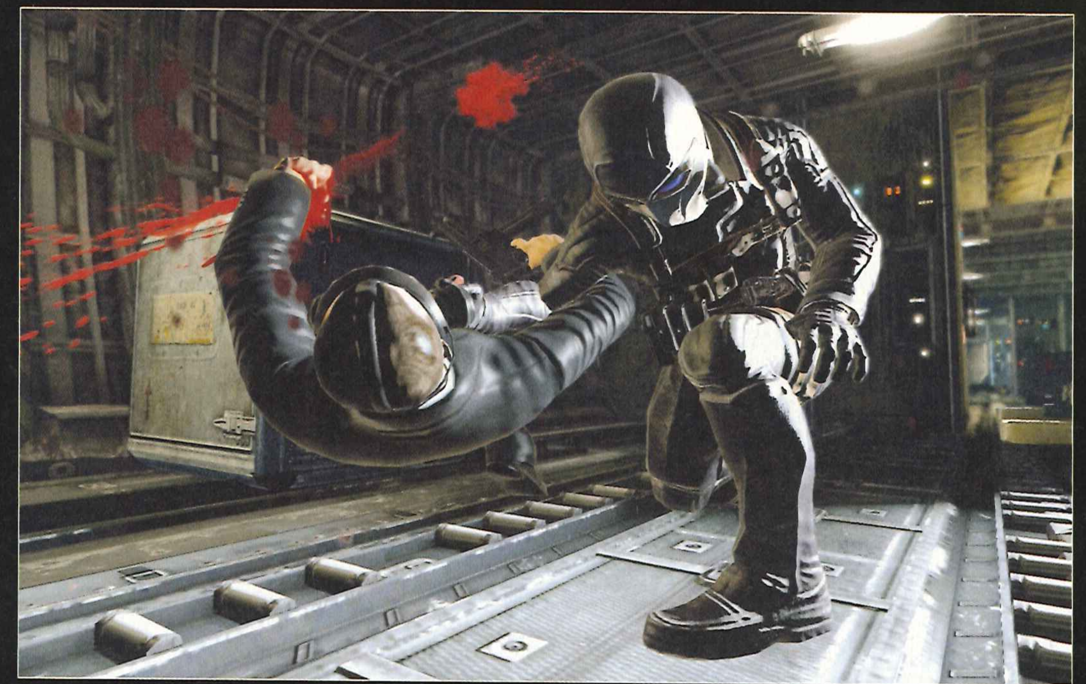
PS3 · XBOX 360

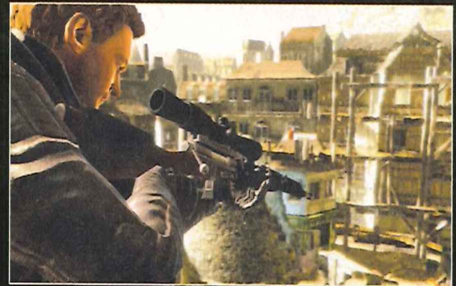
WANTED
WEAPONS OF FATE

EL CÓMIC CAMBIÓ ALGO DE NOSOTROS, LA PELÍCULA NOS DEJÓ ESTUPEFACTOS EN LA BUTACA. EL VIDEOJUEGO CON ACENTO CATALÁN NOS PROPONDRÁ SER LOS PARTÍCIPES DE LA MASACRE... Y LOGRARÁ QUE DISFRUTEMOS HACIÉNDOLO.











SAÚL GASCON El director del proyecto es consciente de la presión con Wanted al ser el primer gran juego del estudio. No obstante, pese a ser nuestro Cliff B. patrio, Saúl sí tiene abuela.



El primer gran juego de **Grin Barcelona** es toda una declaración de intenciones. Cuántas veces habéis escuchado esta frase, dictatorial y penetrante. Propia de un ladillo barato de revista mediocre. Incluso cuando el autor es consciente que terminará tratándose de una medianía. Tirar balones fuera, la clásica perorata del reportaje *preview*.

Que el desarrollo de ***Wanted*** se esté realizando en la ciudad condal no justifica ni respalda nuestro entusiasmo: **Grin** tiene entre manos un título sólido, interesante y maduro. Un juego de acción que se atreve a darle la vuelta a uno de los esquemas jugables más atrofiados y resobados de la generación: las coberturas como eje (*Kill Switch*, *Gears of War*, *Uncharted*, *Dark Sector*, etc.) se reinventan en ***Wanted*** como una imposición ante su tradicional función como vía de escape. Podemos disparar con el efecto balístico de la película, acertar en cámara lenta los proyectiles de los rivales, apuñalar en cuerpo a cuerpo o despistar nuestra posición disparando ráfagas ciegas.

Durante la demostración y la visita al estudio, se hizo hincapié en la mecánica y sus posibilidades. «*Cuando ideamos el esquema jugable no teníamos aún en mente asociarlo con la franquicia Wanted, fue* ***Universal*** *quienes compraron la idea*» confesó **Emmanuel Marquez**, productor de **Grin**. En ***Wanted*** nuestro protagonista se moverá de forma fluida, sigilosa y letal entre las diferentes coberturas. La recompensa emocional positiva que el jugador recibe al destrozar un cráneo con una bala curvada no es mero artificio, es su fin. De este modo, aquí el título adquiere tintes arcade, al exigirnos en cada pasillo lo mejor de nosotros y encadenar cada vez, más muertes ejecutadas de formas más espectaculares y grandilocuentes.

WANTED SE REGODEA SIN TAPUJOS EN LA «GLAMOURIZACIÓN» DE LA VIOLENCIA

El juego comienza justo donde acaba la película, tras la redención de Wesley. **Grin** trabajaba en el videojuego mientras se producía la película, por lo que no resulta ser estrictamente una adaptación, sino una segunda interpretación del tebeo. Conscientes del interesante material de **Top Cow**, alternaremos misiones de Wesley y su padre en formato *flashback*, con continuas referencias y guiños al material original (desde su ceñido traje de asesino a su pasión por sus propias armas; hay que señalar que el propio **Mark Millar** ha supervisado el guión del videojuego).

Claro, que el material del que parten es magnífico: **Mark Millar** publicó junto a **J.G. Jones** uno de los tebeos más conscientes y agitanervios de la década. La película del excéntrico **Timar Bekmambetov**, es el nirvana en cuanto a excesos y *glamourización* de la violencia. Vamos, que salvo catástrofe, blanco y en botella.

EXPRIMIMOS WIIWARE
LO MEJOR DE LOS DESCARGABLES DE WII

WII TAMBIÉN TIENE SU CAJON DE SASTRE PARA JUEGOS ALTERNATIVOS. PESE A QUE LA IMÁGEN DE LA PLATAFORMA ESTÁ MÁS LIGADA A AMAS DE CASA PERDIENDO KILOS QUE AL JUGADOR TRADICIONAL QUE DEBERÍA PERDERLOS, AQUÍ HAY SITIO PARA TODOS.

_EL HOMBRE ELEFANTE



SECUELA INMINENTE
El respaldo de crítica y público han impulsado a Frontier a realizar una secuela. Eso sí, esperamos que en ésta la duración sea más coherente y que el final no nos deje con la miel en los labios como en el original.

LOST WINDS

Frontier ha conseguido lo que a la mayoría de *third partys* les cuesta horrores: diseñar un juego de **Wii** que no sea insultantemente feo. Además el título se ha concebido exclusivamente para la plataforma descargable por lo que fue generando una importante expectación previa al lanzamiento.

Lost Winds comparte formas con las grandes franquicias de **Nintendo**, como el desarrollo laberíntico de la saga *Metroid* o la candidez y el encanto de *Zelda*. Pese a que el diseño y producción son sobresalientes, no son los valores principales de *Lost Winds*: se trata, en sentido figurado, del primer plataformas cooperativo para un sólo jugador. Con el *nunchuck* manejaremos a Toku (personaje prácticamente inútil, sólo puede caminar) y con el *wiimote* eligiremos la dirección en la que sople el viento y la fuerza. Con esta habilidad lograremos que Toku salte, avance o una vez que haya aprendido nuevas habilidades, acceda a lugares más complejos, elimine a enemigos específicos, etc. ¿Su tara? La duración: cuando empieza a arrancar, se acaba.

PUNTUACIÓN 8,6

STRONG BAD´S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

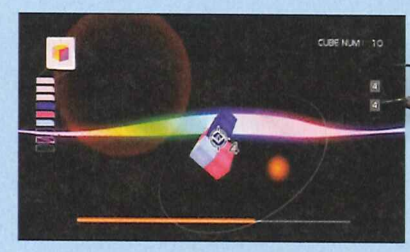


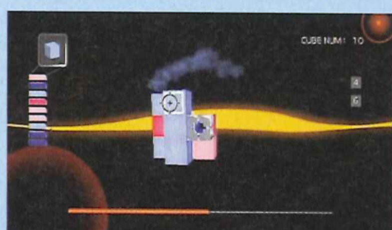


Probablemente la rareza de las rarezas. *Strong´s Bad* es una aventura gráfica capitular para **WiiWare** y **PC** que se ha ido distribuyendo de forma paulatina. La estética, que emula con descaro series de televisión como *Aqua Teen Hunger Force*, nació de un colectivo *flash* disponible en www.homestarrunner.com.

Los personajes enfermos de Home Star Runner y su particular sentido del humor se han plasmado en esta aventura gráfica, centrándose en una de sus figuras más populares de la mini-serie, Strong Bad Email. La aventura, como videojuego, es sencilla y le falta madurar, ya que su único atractivo es contentar a los fans de la serie. Un personaje no muy conocido en Europa (su público y *feedback* es el americano) que además ha tenido que moderarse considerablemente para llegar a todas las audiencias.
El precio de cada capítulo, a su vez, no es precisamente barato (unos 10 Euros) y de momento ya hay anunciados cinco capítulos...

PUNTUACIÓN
7,8





CUBELLO

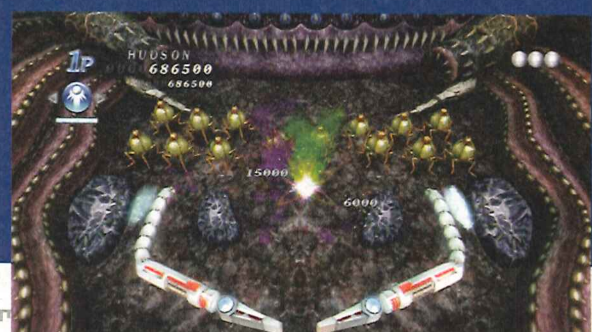
Videojuego *trendy* con el que podrás desmarcarte en una discusión sobre el *status quo* de la moda con un redactor de la revista *Vanidad*. Proviene de una serie de títulos imprescindibles conocidos como «Bit Generations», exclusivos para **GBA** y sólo publicados en Japón. *Cubello* es el primero de estos «Art Style»(rebautizo de la línea para **Wii Ware**), con la misma apariencia estética minimalista (enamorará a los estudiantes suecos de diseño de interiores) y sonido **Kompact**.

Dentro del envoltorio se encuentra un puzle tridimensional con reminiscencias al control de *Boom Blox* y que exigirá mucha retentiva visual para recordar dónde se encontraban tres piezas del mismo color iguales (con cuatro conjuntas explotarán). Elegante, sobrio, exigirá concentración para utilizar el menor número de cubos posibles. Esperamos impacientes próximos títulos.

PUNTUACIÓN
8,4







ALIEN CRUSH

Nos gustó en **Turbografx** y nos gusta ahora. **Hudson** conoce todo lo que nos motiva y lo junta con descaro. Se trata de la secuela no oficial del *pinball* disparatado de 1988 (recuerden, con tentáculos y de otro planeta) con un apartado gráfico renovado, posibilidades del año 2008 (como juego y tablas de *rankings on-line*) e incluso un Modo Historia con el que intentar hilvanar este disparate. Más allá de ser un envoltorio suculento, se trata de un juego de pinball profundo y bien calculado, con jefes finales, mesas variadas y movimientos originales como Boost y Reverse (ideal para cuando la bola se nos escapa). Escatología de la buena y una rareza en toda regla que además utiliza el control de **Wii** de forma natural.

PUNTUACIÓN
8,5

SPACE INVADERS GET EVEN

Descubrir la otra cara de la moneda. De eso trata esta enésima revisión de *Space Invaders*, esta vez desde el bando de los entrañables extraterrestres. La mecánica cambia a un RTS ligero con tintes de acción *arcade* en el que tendremos que destruir los edificios con nuestros invasores. La estética del juego es muy particular: combina las sobadísimas naves *pixeladas* con edificios y ejército enemigo propio de los primeros títulos para **Dreamcast** (sí, con su misterioso encanto también). El problema es que más allá de la anécdota, como juego de estrategia es demasiado liviano y su dificultad basada en atosigarnos con más y más tanques desesperará al jugador *casual*. Además el contenido es irrisorio en busca de que vuelvas a pasar por caja. Ahora, curioso es, sin duda.

PUNTUACIÓN **7,2**

















STAR SOLDIER R

¿Un *shmup* en **Wii**? Vendido. ¿Además proviene de una franquicia de renombre de **Hudson**? mejor que mejor. Ahora vienen los llantos: se ha optado por un desarrollo injustificablemente corto (2 niveles) buscando así el compromiso con el jugador para que demuestre en la red su valía y se fomente una comunidad en torno a los *rankings*. Gran excusa, me hubiese venido de perlas en el colegio.

Los dos niveles tienen dos modalidades, una en la que deberemos completar el juego en 120 segundos y otra en 300. Con la crisis mundial encima, 300 segundos de placer por 10 Euros nos parece un precio poco razonable y casi propio de otros ambientes más siniestros. El colmo de la hilaridad es un modo de 10 segundos donde se evalúa la cantidad de veces que somos capaces de pulsar un botón...

Sus dos niveles, a su vez, tampoco es que sean muy excitantes: demasiado torpes en ejecución. Recordará más a los nefastos *shmups* de **Shiren** para portátiles (sagas *Iridion* y *Nanostray*) que a la delicadeza y precisión de la propia franquicia, ya no hablemos de compañías ilustres en el género.

Y aquí se acabó lo que se daba. Ni juntando los tres modos de juego podría considerarse tal, ya que parece más bien la *demo* de un *arcade*. Difícil no indignarse.

PUNTUACIÓN **4,2**

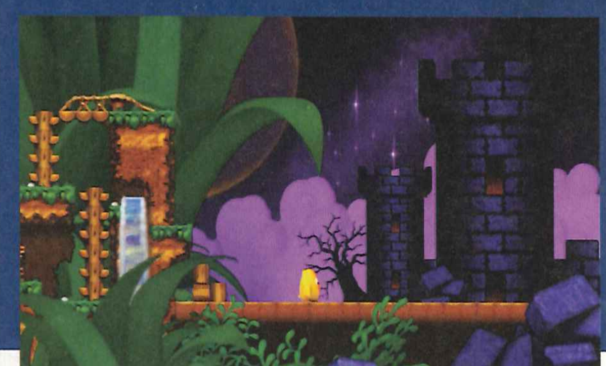
TOKI TORI

¿Recordáis el logro de **Frontier** por conseguir uno de los pocos juegos bonitos *third party* de Wii? *Toki Tori* es el ejemplo contrario. **Two-Tribes** ha diseñado un plataformas de inteligencia de aspecto *cute/feísta* a más no poder, propio de un *render* para un juego *flash* de PC pero con un fondo interesante. Durante el desarrollo conseguiremos objetos acumulables con los que evadir abismos y eliminar enemigos, con un desarrollo de carácter pausado propio de títulos similares en el género para **Game Boy** (de hecho, el propio *Toki Tori* tuvo una versión para **Game Boy Color**). Equilibrado y resultón, **Two Tribes** cumplen con su primer juego para **Wii Ware**, aunque esperamos no volver a ver nunca más a ese pollo.



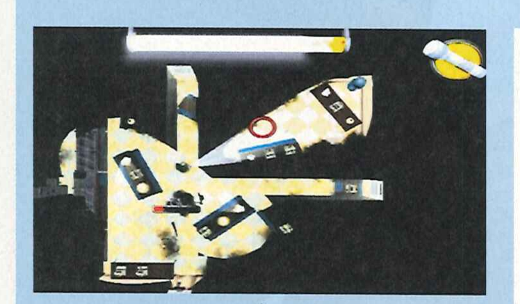
PUNTUACIÓN **6,5**





EL FUTURO DE WII WARE

COMO SIEMPRE, LO BUENO ESTÁ POR LLEGAR. LOS EXCELENTES RESULTADO ECONÓMICOS DE LOS PRIMEROS TÍTULOS HAN IMPULSADOS A LAS DESARROLLADORAS HUMILDES A PROBAR EN ESTE RENTABLE Y PROLÍFICO MODELO DE NEGOCIO.





LIT

Lánguidos fans de **Twilight**, estáis de enhorabuena. El juego de **WayForward Technologies** será un *survival horror* ambientado en un colegio donde Jake se ha quedado encerrado. Como en *Obscure*, tendremos que esquivar las criaturas mediante el uso de la luz y poder resolver los distintos puzles para progresar en la historia. Pensado originalmente para **DS**, **Adam Tierny** (director del proyecto) declaró que la plataforma alternativa de **Wii** se adapta mejor a una *survival horror* 3D que la portátil.

De momento tan sólo hay unas declaraciones y unas malas capturas a lo que agarrarse, aunque la intención de desarrollar una aventura compleja es suficiente como para llamar nuestra atención.

SWORDS & SOLDIERS

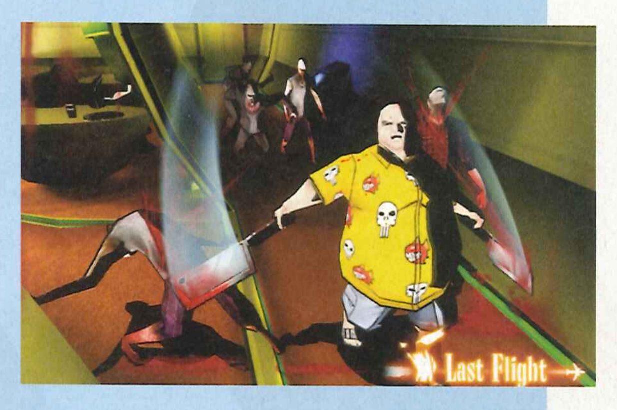
Ronimo Games, tras el *De Blob* original de PC (adaptado también a **Wii**, siendo además uno de los títulos más reseñables del año en la consola), continúan fieles a **Nintendo** y preparan ahora un *beat-em'up* con peculiaridades atípicas.

Se trata de un juego de estrategia con las exigencias clásicas del género, como reclutar tropas o conseguir dinero, pero con un desarrollo horizontal (como en *Patapón*), la posibilidad de lanzar ataques especiales y todo mediante el uso exclusivo del *wiimote*. Su aspecto mezcla de mitología y juego en *flash* puede tener ciertos paralelismos con *Castle Crashers* de **XBLA**. De momento se desconocen más detalles, salvo que incluirá opciones *on-line* y que presumiblemente llegará este mismo año.









LAST FLIGHT

Un crítico culinario se enfrasca en una lucha sin cuartel por sobrevivir a bordo de un avión infectado de vampiros. Nuestra única salvación serán utensilios de cocina y la compañía de una exótica y atractiva mujer. A priori, la mejor premisa de un *beat'em-up* de la historia, aunque, ¿recordáis *Serpientes en el Avión*? Que no vuelva a suceder. Su digno apartado gráfico en 3D nos atemoriza al recordar la limitación de espacio de **WiiWare**.

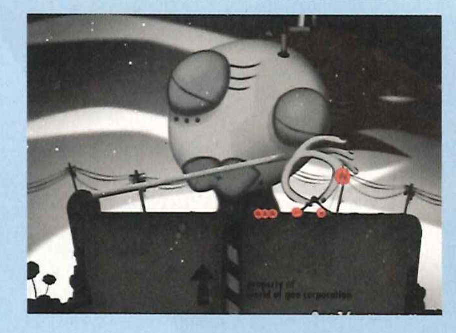


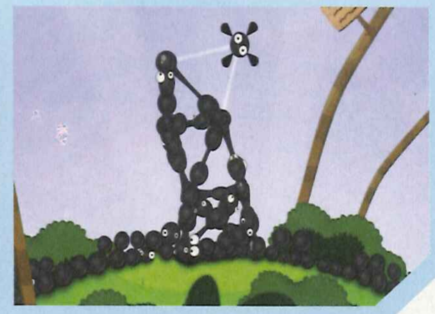
GYROSTARR

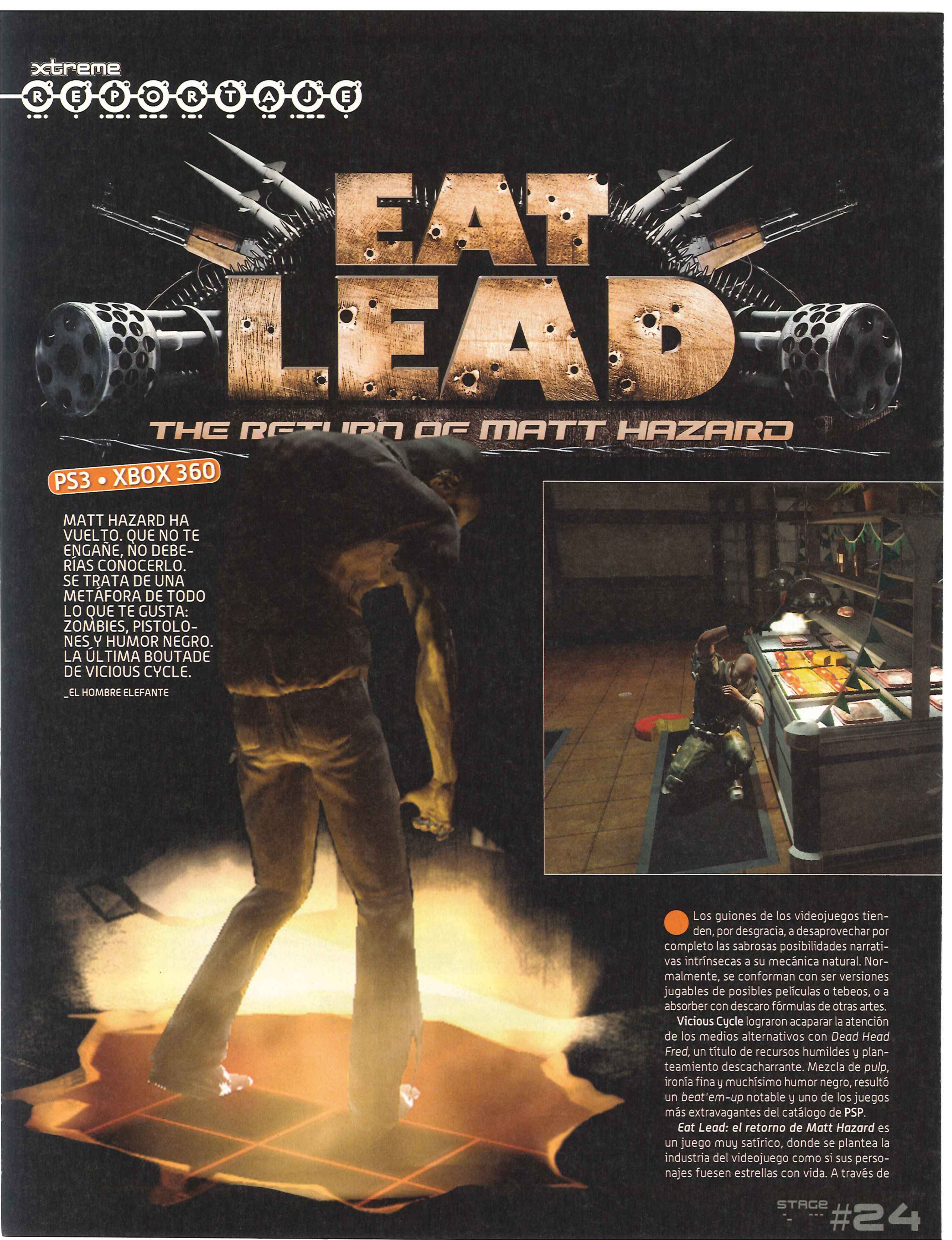
Nuevo *shmup* para **Wii** (éste con más de dos niveles, imaginamos), de los mesiánicos **High Voltage** (encargados del, posiblemente, juego más feo de **Wii**, *The Conduit*) e inspirados en la obra de **Jeff Minter** (*Space Giraffe*, *Tempest*, etc.). Eléctrico y vertiginoso, el modo para 4 jugadores cooperativo y su precio reducido (lo mismo que nos cuesta un juego de **SNES**) prometen dignificar el género en **WiiWare**.

WORLD OF GOO

Medio *Lemmings*, medio *Locoroco*, se trata muy probablemente del gran juego de **Wii Ware** para el próximo año. En EEUU ya ha sido publicado y la crítica lo ha ensalzado como la estrella de la plataforma. Su cuidado grafismo, junto a un diseño de niveles de los que pasan a la historia, no han sido suficiente razón para que el mercado pirata se haya cebado con una producción tan humilde en PC. Previsiblemente nuestra versión llegaría en formato disco con distribución oficial pero parece ser que finalmente llegará solo en formato digital.







PS3 • XBOX 360

MATT HAZARD HA VUELTO. QUE NO TE ENGAÑE, NO DEBERÍAS CONOCERLO. SE TRATA DE UNA METÁFORA DE TODO LO QUE TE GUSTA: ZOMBIES, PISTOLONES Y HUMOR NEGRO. LA ÚLTIMA BOUTADE DE VICIOUS CYCLE.

_EL HOMBRE ELEFANTE

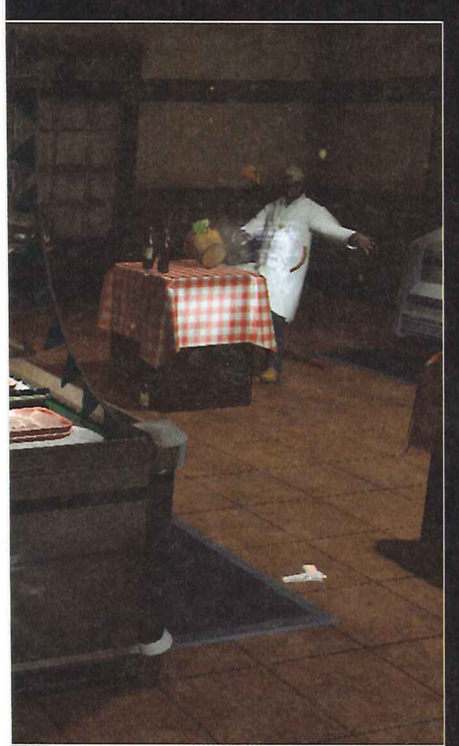
Los guiones de los videojuegos tienden, por desgracia, a desaprovechar por completo las sabrosas posibilidades narrativas intrínsecas a su mecánica natural. Normalmente, se conforman con ser versiones jugables de posibles películas o tebeos, o a absorber con descaro fórmulas de otras artes.

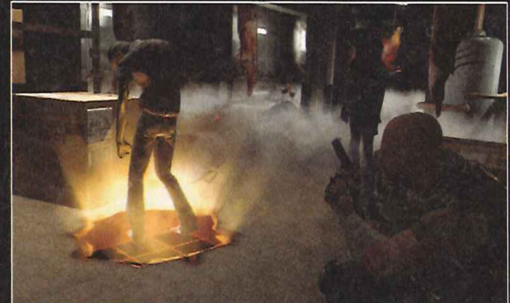
Vicious Cycle lograron acaparar la atención de los medios alternativos con *Dead Head Fred*, un título de recursos humildes y planteamiento descacharrante. Mezcla de *pulp*, ironía fina y muchísimo humor negro, resultó un *beat'em-up* notable y uno de los juegos más extravagantes del catálogo de **PSP**.

Eat Lead: el retorno de Matt Hazard es un juego muy satírico, donde se plantea la industria del videojuego como si sus personajes fuesen estrellas con vida. A través de



LA PREMISA ES FANTÁSTICA PERO AÚN NECESITA UN PILAR JUGABLE ESTABLE Y PROFUNDO EN EL QUE PODER APOYARSE







PÍXELES DESCOMPUESTOS Al tratarse de un videojuego dentro de otro videojuego, los enemigos son simples líneas de código que desaparecerán en una maraña de píxeles para ser reutilizados.

una serie de fascinantes trailers virales, se ensalzó a Matt Hazzard como un héroe clásico de la industria, olvidado por su público tras una serie de títulos desafortunados (el paralelismo con *Duke Nukem* es descarado). Obeso, absorto en sus recuerdos, postrado en el sofá, Matt Hazzard decide volver a la acción en el videojuego definitivo, ***Eat Lead***, donde se obvia que nosotros asumimos el control.

Se trata de un juego de acción en tercera persona, muy contemporáneo, donde la cámara al hombro y los pertinentes *quick time events* en combate cuerpo a cuerpo no resultan precisamente novedosos. Ahora bien, los logros de **Eat Lead** son otros bien distintos: un malvado programador (¡que ironía!) irrumpe en el videojuego para alterarnos, en tiempo real, los escenarios, enemigos o parámetros preestablecidos. Esto desencadena una montaña rusa de atmósferas y situaciones completamente disparatada donde se alternarán en cuestión de segundos una horda de zombis, un escuadrón de marines, una invasión extraterrestre o transportarnos espacio-tiempo hasta el oeste.

Tenemos dudas. Un videojuego que apoya todo su peso en su ambientación y sentido del humor ha de mantener en sendos aspectos un nivel sobresaliente durante toda la aventura , y eso no es nada fácil.

La premisa es fabulosa, los primeros niveles están cargados de sarcasmo y mala baba, pero por mucho que empaticemos con el personaje y su universo, si no encuentran una fórmula jugable profunda el trabajo habrá sido en vano.

MATT HAZARD

HISTORIA VIVA DEL VIDEOJUEGO

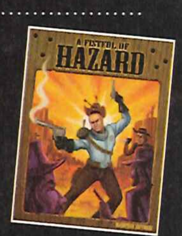
Los más jóvenes no le recordaréis, pero Matt Hazard ha significado tanto en su momento como Super Mario, Pac-Man o Solid Snake. Un héroe que por las tesituras de la industria y la avaricia económica de **Megasoft** ha perdido su popularidad pero cuyos grandes éxitos no serán olvidados dados sus indiscutibles méritos.



01. MATT HAZARD LAND

La primera aventura para **NES** nos llevó a un universo de alienígenas y robotecnia descontrolada. Por culpa de la censura, en Europa Matt Hazard se transformó en un *cyborg* travestido.

02. A FISTFUL OF HAZARD



Megasoft no consiguió la licencia de *Regreso al Futuro III*, por lo que, conscientes de la popularidad de Hazard, produjeron esta odisea crononauta. **Nacho Vigalondo** lleva diez años peleando por los derechos de adaptación.

03. MATT HAZARD MYTHOLOGY

El cierre de la trilogía escondía el secreto mejor guardado del personaje: somos el hijo de Zeus y debemos exterminar a los titanes resucitados. No convenció a la crítica.

04. MATT HAZARD 3D



Cambio de aires y acción en primera persona. Matt Hazard esta vez debe salvar al mundo de una invasión de nazis provenientes de la luna. Los títulos de crédito fueron diseñados por **Lars Von Trier**, conquistando Cannes.



05. YOU ONLY LIVE 1317 TIMES

Marathon rizó el rizo con el primer videojuego inspirado en la obra de **Ian Fleming**. Los niveles de infiltración no convencieron a los fans que exigían en *Matt Hazard* más acción.

06. MURDER FORCE



Un nuevo compañero de aventuras robó el protagonismo a Hazard durante dos tercios de la aventura. Los seguidores no dieron el visto bueno a su romance (Hazard siempre abierto a la experimentación) y la franquicia dio un giro radical.

07. MATT HAZARD CARTS

La popularidad del personaje iba en detrimento y había que buscar nuevas fórmulas comerciales para mantener **Megasoft**. Personajes cabezones y *karts* propiciaron el desastre.

08. MATT HAZARD CANDY GRAM



Suda 51 realizó una versión de autor con Matt Hazard enfrentándose a sus temores infantiles. Un infierno introspectivo donde Hazard descubrió el origen de sus males: su madre, Dolly Parton.

NOVEDADES



LA COMPAÑÍA AMERICANA PRESENTÓ RECIENTEMENTE EN LONDRES ALGUNOS DE SUS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS. TÍTULOS, SIN DUDA, PARA TODOS LOS GUSTOS... _CHIARAFAN





METRO 2033
XBOX 360



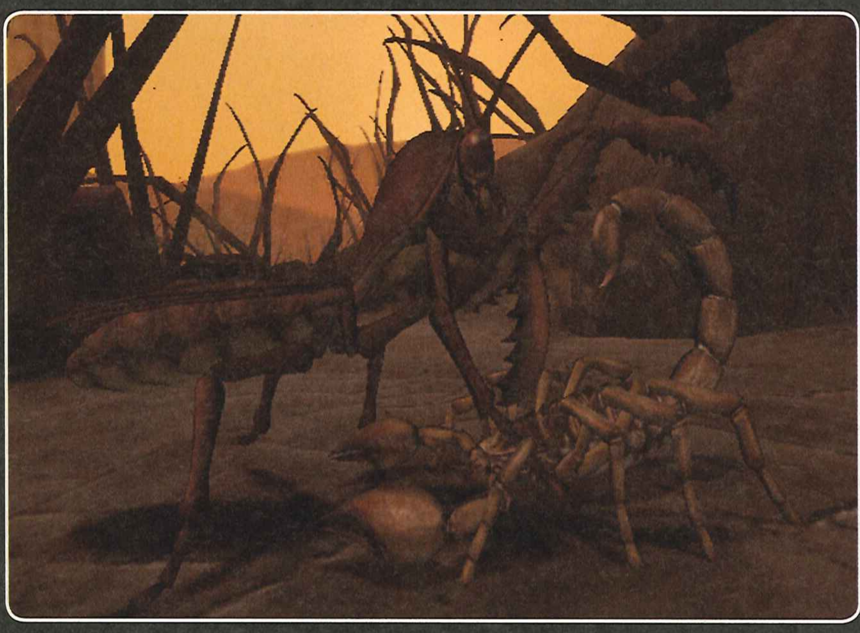
Presentado por primera vez a la prensa durante la pasada feria **GC** de Leipzig sólo para **PC**, el evento londinense de la compañía sirvió para revelar algo que ya sospechábamos: que el juego verá la luz el próximo año también en para consola, más concretamente en **Xbox 360**. Los responsables, **4A Games**, ya cuentan con experiencia en esto de los *shooters* en primera persona gracias al relativamente exitoso *Stalker*. Tras fundar esta nueva compañía, decidieron adaptar una novela del autor ruso **Dmitriy Glukhovsky**, de mismo nombre que el juego, y que narra cómo algunos de los habitantes de Moscú consiguen sobrevivir a una catástrofe nuclear resguardados en los túneles y estaciones del metro. Veinte años después, y con una nueva sociedad construida en tan oscuro entorno, algunos se atreven a salir al exterior, sólo para comprobar que el ser humano ha cedido su papel de especie dominante a otros seres... Un desarrollo abierto, con grandes dosis de exploración tanto en el interior como en la superficie, interacción con decenas de personajes, monstruos de todo tipo y un apartado técnico que parece bastante cuidado, serán algunas de sus bazas.

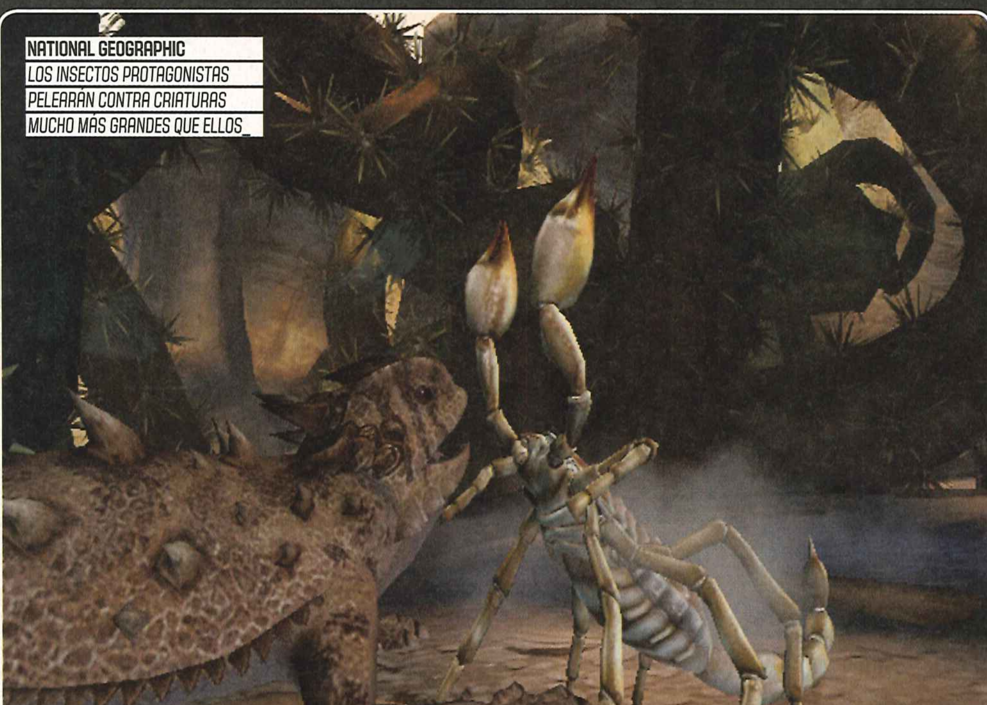


DENTRO Y FUERA

El juego comienza su desarrollo en las estaciones de metro y en los túneles que se extienden bajo el subsuelo de la ciudad de Moscú. Sin embargo, en ciertos momentos el jugador podrá realizar expediciones a la superficie, donde le esperan los mayores peligros. Grupos de humanos constituidos en guerrilla, seres mutantes de todo tipo (incluso voladores) y, sobre todo, la necesidad de volver a la zona segura antes de quedarse sin aire, cosa que supondría la muerte definitiva.

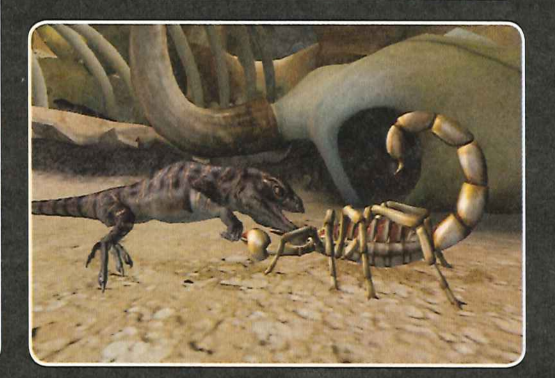






NATIONAL GEOGRAPHIC
LOS INSECTOS PROTAGONISTAS
PELEARÁN CONTRA CRIATURAS
MUCHO MÁS GRANDES QUE ELLOS_





DEADLY CREATURES

WII



Original propuesta ésta que nos traerá **THQ** de la mano de **Rainbow Studios** (los de la saga *ATV Off Road*) antes de que finalice el presente año, en exclusiva para **Wii**. Original digo porque sus dos protagonistas son insectos (una araña y un escorpión, más concretamente) y porque la consola de **Nintendo** parece más propensa a recibir a fontaneros saltones, muñecotes coloristas y cosas similares que juegos tan oscuros (en todos sus aspectos) como este ***Deadly Creatures***. Y aunque no lo creáis, la cosa tiene también su argumento, pues las historias de los dos protagonistas invertebrados se mezclan con la de dos humanos «interpretados» por **Billy Bob Thornton** y **Dennis Hopper**, y que tiene reminiscencias, según sus creadores, de la reciente película *No es país para viejos*. Increíble, sí. Pero el meollo del juego será controlar al escorpión y a la tarántula (más fuerte el primero, más inteligente y rápida la segunda) con el mando de **Wii** a lo largo de los grandes escenarios, sobre todo para unas criaturas tan pequeñas como estas.



RED FACTION GUERRILLA

XBOX 360 • PS3

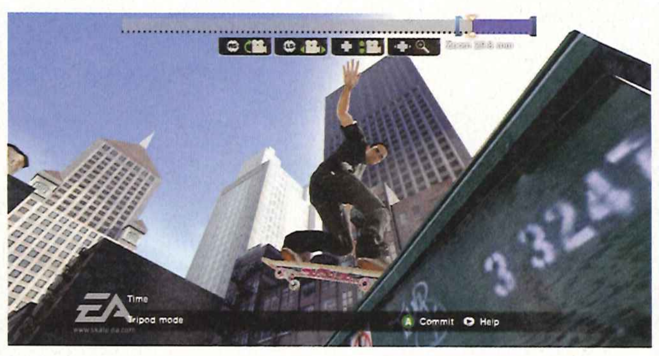
La presentación de Londres sirivó también para que pudiéramos jugar durante un buen rato con una versión bastante avanzada de este esperado *shooter* en tercera persona que verá la luz durante el próximo mes de Febrero en ambas consolas de nueva generación. Con un atractivo argumento que sitúa a los liberadores de la entrega original como la fuerza opresora de esta *«secuela espiritual»*, (no hay que olvidar que tuvo segunda entrega para **PS2** y **Xbox**) el juego vuelve a ambientarse en las inhóspitas llanuras de Marte. Cada uno de los gigantescos niveles, ocupados por la «EDF» (los malos opresores) irá poniendo una serie de retos al jugador, casi siempre ligados con la destrucción de las estructuras enemigas, ya sea con las imaginativas armas a su disposición o con los no menos sorprendentes vehículos (hay hasta engendros mecánicos similares a «mechas»). Este elemento, el de la destrucción, es sin duda el más llamativo, por las posibilidades que ofrece y por lo bien recreado que está. También habrá lugar, por supuesto, para las modalidades multijugador a través de **Xbox Live** y **PSN**.

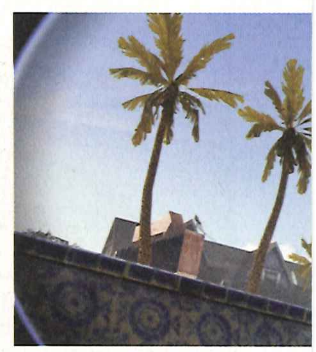


BONITO COMO ÉL SOLO SIN ASPAVIENTOS GRÁFICOS DE NUEVA GENERACIÓN, SKATE 2 SIGUE SIENDO UNA DE LAS SERIES MÁS BELLAS DEL MOMENTO_









_JOHN TONES

SKATE 2

EN ESE CURIOSO GIRO HACIA LA GESTIÓN DE SUPERPRODUCCIONES DE CALIDAD QUE HA DADO EA RECIENTEMENTE, DESTACÓ POR LO INESPERADO Y LO ROTUNDO EL INSÓLITO «SKATE»

Quién nos iba a decir a nosotros, curtidos en el cinismo y la desconfianza, que un gigante inamovible que reinaba prácticamente solo en su parcelita genérica como la saga *Tony Hawk's Pro Skateboarding*, iba a tener que replantearse sus modos y su acomodaticia posición por culpa de un juego, de concepto moderno y resultados revolucionarios, que inauguraba franquicia y redefinía para siempre los mecanismos de juego de un subgénero estancado. Estamos hablando del primer *Skate*, por supuesto, y de su pseudo-orgánico sistema de control. Un título que retomó la sensación que disparaba en el jugador, en su día, el primer *Tony Hawk's*: «*Madre del amor hermoso, es como patinar de verdad*». Una discutida huida hacia adelante por parte de la popular saga de **Activision** convirtió a la serie en un simple catálogo de complicados combos, impecable en lo técnico, pero cada vez más distanciado del esquema de riesgo constante de besar el asfalto que debería imperar en cualquier juego de *skate*.

Skate devolvió al género a un esquema de simulación e improvisación y dejó de lado las acrobacias imposibles, que en las últimas entregas de *Tony Hawk's* rozaban una fantasía desbordada que no llevaba a ninguna parte (como ha demostrado la propia **Activision** reculando en ese sentido en la última y estimable entrega de la serie). *Skate* no permitía acrobacias absurdas ni vuelos sin motor, y de hecho, en el juego de **Electronic Arts** es posible caer al suelo por acercarse a demasiada velocidad a un bordillo o encadenar mal un sencillo truco.

Por eso mismo, nos preocupó que **EA Black Box** anunciara que ***Skate 2*** se situaría en una San Vanelona del futuro, donde patinar está prohibido, las medidas de seguridad se han incrementado y los parques son poco menos que zonas proscritas. Imaginamos una simulación más cercana a *Regreso al Futuro II* que al primer *Skate*, y recordando los desmanes de los últimos *Tony Hawk's*, donde un combo bien ejecutado permitía saltar un edificio sin despeinarse, un escalofrío nos recorrió el espinazo. Por suerte, parece que los pies de los programadores de **EA Black Box** siguen firmemente sujetos a una tabla real.

Futuro, pero menos

La ambientación de la serie es una simple anécdota argumental que permite justificar ciertos excesos de las fuerzas de la ley y una leve trama que encadena las pruebas en el Modo Historia, pero no pasa de ahí. Ni rayos lásers ni coches voladores, al menos hasta donde hemos visto.

Nuestros temores eran infundados: la esencia de *Skate* se respeta con una fidelidad total al sistema de control de la primera entrega: el stick izquierdo controla la inclinación del

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **ENERO 2009**

SKATE 2

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **DESMANES SOBRE UNA TABLA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA BLACK BOX**
_JUGADORES **SIN CONFIRMAR**
_MODOS DE JUEGO **SIN CONF.** _ON-LINE **SI**
_WEB **WWW.SKATE.EA.COM**



ANDA, ANDA...

Será la novedad más comentada de Skate 2, aunque ya se había visto en la última entrega de Tony Hawk's. Posiblemente aquí tenga una utilidad más sensata: modificar el entorno para facilitar el patinaje. Muchas rampas y obstáculos podrán moverse de sitio, y además se quedarán en el lugar donde el jugador disponga, en partidas siguientes y hasta que decida (o no) devolverlas a su sitio. En Black Box se están planteando pequeños puzzles que tendrían que ver con la ubicación de objetos para encadenar acrobacias, y es una idea que todavía no hemos decidido si nos parece bien o mal. Como todo en esta vida, dependerá de lo bien traído que esté, y de momento la serie no nos ha fallado, ¿no?

EN CINCO LINEAS

Controles y ambientación depurada para la secuela del éxito sorpresa del subgénero skate.

QUÉ CUENTA

Tras una temporada en la cárcel, vuelves a San Vanelona para descubrir que el skate se ha convertido en todo un riesgo social.

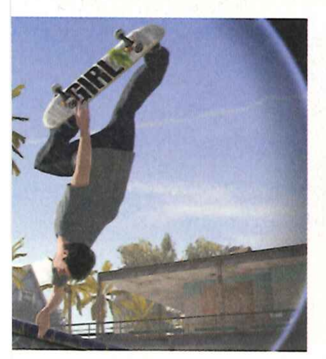
SI FUERA UNA SERIE DE TV SERÍA CKY



LOS CREADORES

EA BLACK BOX

Parte de EA Canadá, es el estudio que ha desarrollado la serie Need for Speed, la franquicias más rentable junto a FIFA de Electronic Arts. Se convirtió en un estudio semi-independiente en 2005, y es una de las posesiones relativamente infalibles de la compañía.

















BUENAS LECHES La beta que hemos probado aún se encuentra en un estado primitivo, y la física de los personajes necesita un par de retoques, pero en Black Box garantizan que las caídas serán todo lo gráficas y realistas que permita la calificación T americana.

LA BOLA DE CAÑÓN, ES DECIR, DAR UNA PATADA A LA TABLA EN EL AIRE Y CAER COMO UN PESO MUERTO AL SUELO ES NUESTRO STUNT FAVORITO MÁS DOLOROSO

cuerpo, y con ello, la orientación de la tabla, y el stick derecho controla el movimiento de los pies. Los combos, pues, no son abstracciones limitadas a sucesiones de botones, sino movimientos lógicos del stick atendiendo a las posiciones reales del cuerpo del patinador. El perfilado sistema de control del primer *Skate* se mantiene, pues, en su secuela, y el jugador experimentado no tendrá problemas en retomar los trucos de la primera parte.

Pero ***Skate 2*** ha perfilado los trucos disponibles en el primer *Skate* gracias a que el personaje y su tabla ya no son absolutamente dependientes. Ya no sólo podrás bajar de la tabla y llevar a cabo acciones a pie (ver cuadro, arriba a la derecha), sino que algunos trucos, perfectamente inbuídos en el sistema de control, implican movimientos independientes de la tabla. Por ejemplo, los *hippie jumps* que permiten saltar sobre un obstáculo, que la tabla pase por debajo, recorrer el obstáculo corriendo y saltar sobre la tabla cuando ésta reaparezca. Ya era posible en la primera entrega, pero como un combo preestablecido. Ahora el control de los movimientos del patinador sin la tabla es total, así que prevemos que serán necesarias elevadas dosis de suerte y coordinación para salir airosos de estos momentos.

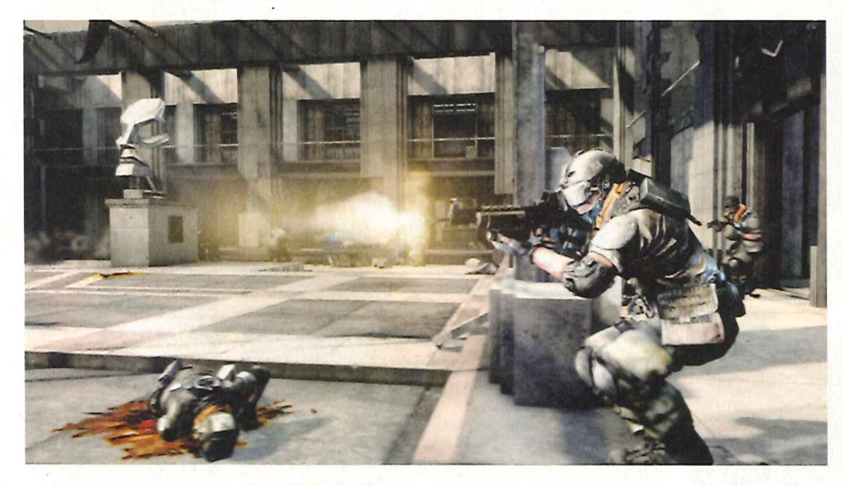
Hay muchas novedades en ***Skate 2***, aunque esencialmente sean mejoras de lo que ya habíamos visto. Hay un espíritu más kamikaze en el juego, cosa que obviamente nos agrada, y parece ser que la implementación del Trasher Hall of Meat, que premiará las castañas más contundentes, así como la aparición de acrobacias cuyo único objeto es que el patinador acabe por los suelos, multiplicarán la diversión sin desdeñar la técnica.

AL RICO VEHÍCULO MENCIÓN PARA LOS DISEÑOS DE LOS DIFERENTES VEHÍCULOS. ALGUNOS, ADEMÁS, SE USAN _





EMBLURRUNADO Al correr, al girar bruscamente, al recargar... el blur se usa mucho en Killzone 2, para reforzar la intensidad o destacar primeros de segundos planos.





_STAN BY

KILLZONE 2

EL JUEGO MÁS ESPERADO POR LOS AFICIONADOS AL FPS DE PS3 ESTÁ A PUNTITO DE LLEGAR... HA COSTADO UNOS TRES AÑOS. ¿Y BIEN?

El problema no es exactamente que se tarden tres años en desarrollar un juego. Aunque ya de por sí uno esperaría, con tanto tiempo y dinero invertidos, que el resultado fuera un juego con mayúsculas. La cuestión radica en lo sano o no, cuerdo o no, de promocionarlo cuando aún lo tienes en pañales, y calentar al público consumidor feria tras feria, año tras año, con *trailers*, informaciones a medias y promesas sin fin.

A donde voy es a que, tras unas pocas horas con ***Killzone 2*** - aún a dos meses de su lanzamiento-, yo ya tengo sensaciones encontradas (al contrario, también es justo decirlo, que algunos compañeros de redacción, que aún andan por ahí con los ojos como platos y los pelos erizados). Desde luego, no se puede negar que en **Guerrilla** han hecho los deberes: su intención declarada es crear un *shooter* en primera persona con claro aroma a realismo cinematográfico. Es decir, ese realismo que en realidad no lo es pero que nos gusta, emociona y pone lo suficiente cachondones como aceptarlo como tal. En este sentido, se nota, desde la intro del juego hasta la propia estética elegida para todo el juego, que los departamentos artísticos se han empapado del cine adecuados: desde *Apocalypse Now* hasta el **Peckinpah** de *La Cruz de Hierro*, con la que, cuanto más veo del juego, más emparejado lo noto (algo muy personal, en cualquier caso). Muchos grises, juegos de luces y sombras, y ese filtro que lo ensucia y enguarra todo, confiriendo a la atmósfera un algo amenazador, asfixiante y definitivamente incómodo.

El argumento que articula el juego es la invasión ISA de Helghan, el planeta natal de los Helghast, como respuesta al ataque de éstos a Vekta, y la misión de unos pocos (el jugador y sus muchachos) de capturar al Emperador Visari. Y este planteamiento configura un ambiente de conflicto bélico a gran escala que el apartado técnico definitivamente respalda, con una realización visual apabullante. Desde el detalle (la paleta de colores, el *blur* usado masivamente para reforzar la acción frenética) hasta toda la parafernalia escenográfica (grandes naves de asalto, participación en ataques masivos y no exentos de desesperación, tiroteos salvajes de un edificio a otro, emboscadas entre ruinas durante noches tormentosas...).

Sencillamente, se me ocurren, tras un primer vistazo, pocas cosas que echarle en cara a ***Killzone 2***: su aspecto es espectacular, y la acción que ofrece, frenética e intensa. Además, **Guerrilla** incluye algunas características poco comunes en la acción en primera persona, como el sistema de cobertura, siempre en perspectiva subjetiva, sencillo y útil (¿demasiado?),

■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **FEBRERO 2009**

KILLZONE 2

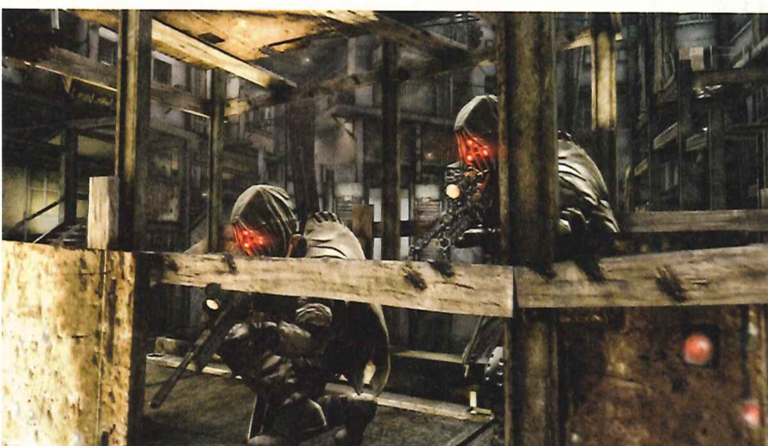
PS3

_GÉNERO **BALAS Y FILTROS**
_PAÍS **HOLANDA** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **GUERRILLA GAMES**
_JUGADORES **1-32**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.KILLZONE.COM**











BADGES El multijugador usa clases con habilidades propias (*badges*) que, al subir de rango, podrán combinarse en clases personalizadas.

aunque complique un poco el mapeado de botones (al fin y al cabo, es una función más que adjudicar junto a las habituales de apuntado, disparo, granada, salto, recarga, etc.). Los enemigos parecen inteligentes, intentando flanqueos, disparando a ciegas (aunque con un grado de estulticia ocasional que apunta a ajustes aún por hacer), y el sistema de animaciones dinámicas para los impactos recibidos es ciertamente impresionante, con mucha captura de movimientos realizada para asegurar que cada enemigo reaccione adecuadamente según el arma con que se le abata y la posición en la que se encuentre. Y la destructibilidad del escenario resulta también satisfactoria, con paredes y columnas haciendose añicos y obligando a jugador y personajes a no dar nunca una posición por segura.

Luego está un multijugador que se anticipa sensacional, como una mezcla de los sistemas de *Call of Duty 4* y *Team Fortress*, tomando de uno los rangos y el sistema de clases, y de otro las habilidades especiales específicas de cada clase (de hecho, algunas son calcadas: colocar torretas, camuflarse como el enemigo...). Permitiendo, además, durante el juego la configuración de escuadras de hasta cuatro jugadores (el total soportado son 32) con chat privado y visualización de estado entre compañeros. Y presentando un modo de juego con objetivos dinámicos que, básicamente, permite durante una misma partida ir cambiando de tipo de juego aleatoriamente (un VIP primero, luego Deathmatch, y finalmente un Captura la Bandera, por ejemplo).

Así pues, ¿qué diablos me pasa con ***Killzone 2***? ¿Por qué no estoy tan emocionado? ¿Es sobresaturación de FPS? ¿O sufro el síndrome de rechazo ante el *hype*? ¿Puede ser que pese a la estética que despliega, ***Killzone 2*** sea sólo envoltorio? Diablos, y si lo es, ¿es realmente tan importante?

EN CINCO LÍNEAS

Acción intensa en primera persona con aroma al cine bélico más sucio, al menos estéticamente...

QUÉ CUENTA

Las tropas ISA invaden el planeta Helghan, con una misión: capturar al líder Helghast, el Emperador Visari. Algo nos recuerda a un El Corazón de las Tinieblas descafeinado...

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA LA CRUZ DE HIERRO



LOS CREADORES

GUERRILLA GAMES
Los responsables de todas las entregas de Killzone, y también del juego bélico Shellshock: Nam '67 (¿nadie más ve un pequeño patrón?) fueron en un tiempo el grupo de desarrollo Lost Boy Games, con varios títulos para Game Boy Advance y Game Boy Color a sus espaldas... Vale, igual no hay un patrón...

_MR WINTERS

CALL OF DUTY
WORLD AT WAR

EL MAYOR ESPECTÁCULO BÉLICO DEL MUNDO REGRESA CON LA VERSIÓN WWII DE LA ANTERIOR ENTREGA: MECÁNICA SOBRE RAÍLES, ÉPICA MILITAR Y UN MULTIJUGADOR TAN PERFECTO COMO EL PRECEDENTE.

100°

COD 4: MODERN WARFARE

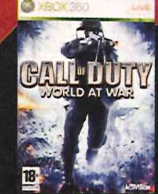
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

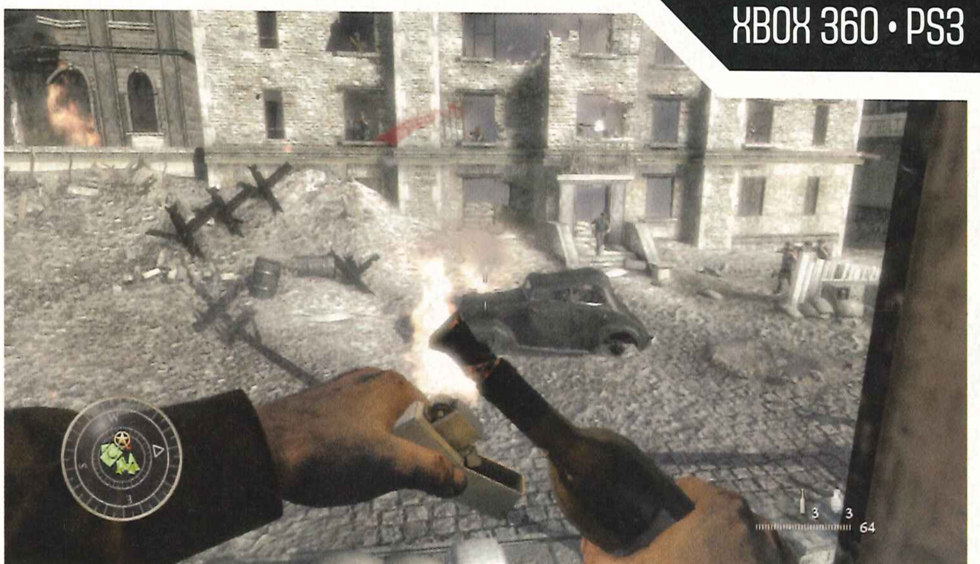
0°

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR 18+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO **LOCOMOTORA BÉLICO-ANFETAMÍNICA**
_PAÍS **EE. UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **TREYARCH**
_DISTRIBUYE **ACTI VISION**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **¡SÍ!**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CALLOFDUTY.COM**





LA GUERRA DE GEORGE A. ROMERO

Al finalizar la campaña para un jugador se desbloquea *Nach der Untoten*, un simpático *bootleg* para el multijugador cooperativo que mezcla dos iconos pop, nazis y zombies, en un adictivo homenaje a *La noche de los muertos vivientes*.



AHÍ LO LLEVAS, CHAVAL
EL BAYONETAZO EN TRIPA, PRÁCTICA HABITUAL EN LOS COMBATES CUERPO A CUERPO DE LA CAMPAÑA DEL PACÍFICO_



Sólo los jugadores más veteranos recordarán a los auténticos antecesores de los videojuegos actuales: los juegos electromecánicos de ferias y parques de atracciones. Armatostes metálicos cuyos escasos circuitos y lucecitas auguraban el presente electrónico del ocio digital. Junto a las formas más primitivas del *pinball*, los adivinos de cartón piedra y las más toscas simulaciones deportivas (versiones ligeramente electrificadas del clásico futbolín), uno de los juegos electromecánicos más populares fue siempre el tiro al pato: una escopeta tamaño natural fija que permite hacer fuego sobre una serie de dianas accionadas mecánicamente, con un recorrido fijo, sobre raíles, conectado todo ello a un burdo marcador electrónico.

El género del shooter lleva desde sus inicios luchando contra las limitaciones que impone esta herencia: trayectorias de enemigos fácilmente identificables, previsibilidad, escenarios estáticos... Las herramientas de la industria actual para combatir los puntos débiles del género son múltiples: la excelente inteligencia artificial de los enemigos de *Halo* refrescaba cada uno de sus tiroteos; la imaginativa interacción con un entorno hiperrealista mejoraba un juego lineal como *Half Life 2*; la acción multijugador más anfetamínica convertía a la saga *Unreal* en una especie de deporte de élite para monos nerviosos. La saga *Call of Duty*, a su vez, es la punta de lanza de una de las variantes más populares del shooter: la de la acción *scriptada*. Cada uno de los sucesos que tienen lugar en las escenas de *Call of Duty* (o de *Doom*) está cuidadosamente programada, forma parte de un guión inamovible que, sobre un escenario de fronteras claramente delimitadas, ofrece una experiencia demoledora al jugador que acepte representar el papel protagonista en la gran opereta bélica de la guerra digital.

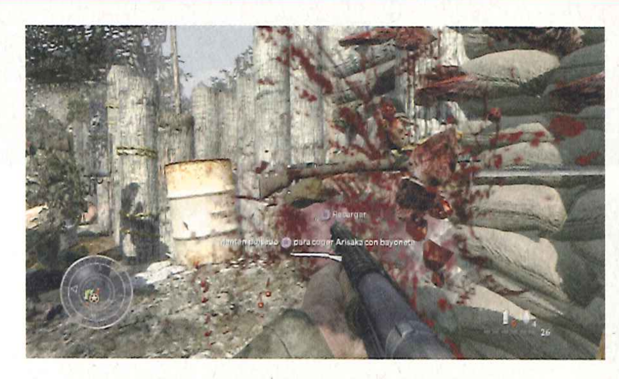
Odiosas comparaciones

La última entrega de *Call of Duty*, de la mano de **Treyarch**, estudio hermano de **Infinity Ward**, no se despega ni por un momento del patrón determinista de la acción *scriptada*: es un tiro al pato, sí... pero de auténtico lujo. Tampoco lo hacía la anterior entrega de la saga, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, pero es precisamente en la comparación con aquel, su antecesor inmediato, donde ***World at War*** sufre el mayor y más injusto de los reveses.

AÚN SIENDO UN GRAN JUEGO, WORLD AT WAR SUFRE AL SER COMPARADO CON CALL OF DUTY 4

La entrega de **Treyarch** no debe tenerse en cuenta más que como la continuación natural del título de **Infinity Ward**: idéntica mecánica, mismo espíritu, mismo motor gráfico y mismo multijugador. Como hizo *Day of Defeat* frente a *Counter Strike* (los *mods* de *Half Life* que hicieron en el **PC**, hace años, exactamente lo que está haciendo *Call of Duty* ahora en consolas) ***World at War*** es el reflejo simétrico de *Modern Warfare*, llevando la fórmula mágica desde el escenario de un conflicto moderno hasta la madre de todos los conflictos, la Segunda Guerra Mundial. Y digo que la entrega de **Treyarch** sale malparada de la comparación porque **Inifinity Ward** punteó su juego con momentos de arriesgada lucidez, algo que no veremos en esta versión burdamente calcada de la entrega anterior.

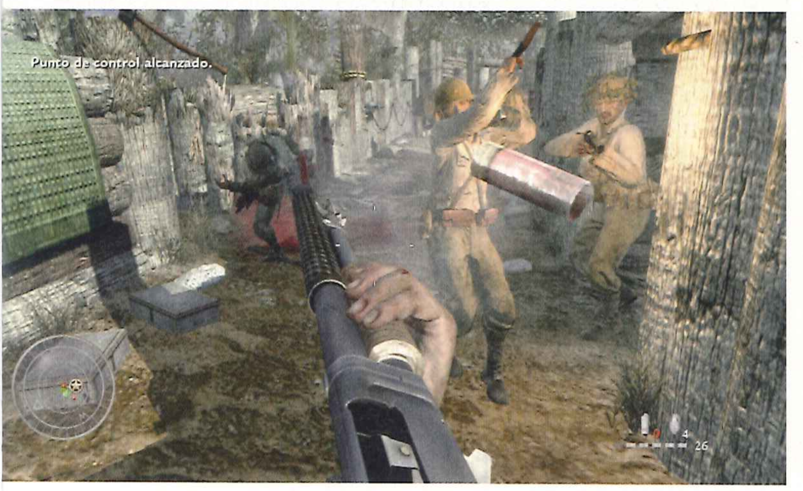
Ejemplos. La extraordinaria fase de francotirador de *COD 4* está replicada en ***World at War*** con un planteamiento más basto, ➲





NO ES PAÍS PARA ABUELAS TREYARCH HA ELEVADO EL NIVEL DE GORE DE LA SAGA CON ABUNDANTE CHURRASCAMIENTO Y DISPERSIÓN DE CHICHILLAS_

LA SAGA HA ALCANZADO YA LA PERFECCIÓN EN SU REPRESENTACIÓN COREOGRÁFICA DE LA VIOLENCIA. UNA OPERETA BÉLICA QUE MERECE SER VIVIDA.





que cambia sigilo y sensación de indefensión frente a un enemigo superior por acción pura y dura en las entrañas de Stalingrado. La escalofriante fase del avión de *COD 4* ejemplificaba a la perfección la deshumanización del asesinato a bordo de una máquina de matar altamente sofisticada: en ***World at War*** tenemos, simplemente, un tiro al plato con alas. El «momento atómico» de la entrega de **Infinity Ward**, que permitía al jugador experimentar su propia muerte frente a un destino ineludible, muta en ***World at War*** en una clásica heroicidad final. Pequeños matices, puede ser, pero ¿no resulta siempre sutil la diferencia entre un gran juego y un juego extraordinario?

Japos calientes, dedos al rojo

Y es que ***World at War***, pese a su comparación con su antecesor, pese a existir bajo las limitaciones de la losa que supone la herencia de «caseta de tiro al pato» de sus antepasados electromecánicos... es un gran juego, un grandísimo juego. Es cierto que su ambientación resulta poco original y que sus armas más innovadoras (cócteles molotov, lanzallamas...) no son aprovechadas al máximo, pero los valores de producción del título, la textura de su armamento primitivo y brutal (que hace imprescindible el cuerpo a cuerpo) y el grado de perfección que la saga ha alcanzado en su representación coreográfica de la violencia dan lugar a un juego que merece ser disfrutado al máximo. La campaña del Pacífico es, posiblemente, mucho más divertida que la que representa la ofensiva del ejército ruso sobre Alemania (una inmisericorde locomotora de venganza, en permanente ofensiva, con escenarios urbanos mucho más convencionales y una fase a bordo de un tanque que resulta, sencillamente, penosa). Contra los japoneses, sin embargo, viviremos momentos de auténtico sufrimiento: en sus repugnantes túneles y trincheras, empalados por sus bayonetas en cargas *banzai*, tiroteados desde las palmeras desde las que las que, como monos, nos martirizan. Sólo un final algo anticlimático impide ponerle un broche de oro a la campaña oriental.

Pero la campaña es mucho menos de la mitad de este ***World at War***: sus Modos Multijugador añaden el cooperativo a la fórmula mágica de *Modern Warfare*, que tenemos aquí calcada. Campo abonado para cientos de horas de perfeccionamiento matando a adolescentes con voz de niña. Es lo mismo, vale, pero es igual de bueno, es brutal... y con bayonetazos, chuchos letales y cálidos lanzallamas.

REGÜELDOS DEL INFIERNO
El lanzallamas resulta desproporcionadamente letal en distancias cortas. Como una mala resaca. Lo mejor es que se puede usar en el multijugador, aunque sólo los mejores lo tienen.

CONCLUYENDO
Una campaña arrolladora y un multijugador simplemente perfecto en un título ligeramente superior, en lo técnico, en 360.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,0	9,0	8,8	9,3	8,8	8,9



GUINNESS WORLD RECORDS
EL VIDEOJUEGO
¡DISFRUTA CON 36 DIVERTIDOS MINIJUEGOS!
¡RETA AL MUNDO!
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
GUINNESS WORLD RECORDS: THE VIDEOGAME software (c) 2008 TT Games Publishing Ltd. (c)2008 Guinness World Records Limited. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. NINTENDO DS AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.(s08)

_JOHN TONES

LEFT 4 DEAD

CON UN OJO (COLGANDO) FIJADO EN LA RECIENTE MODA DE PELÍCULAS, LIBROS Y TEBEOS SOBRE PLAGAS ZOMBIS, VALVE OPTA POR LA ABSTRACCIÓN Y LA COOPERACIÓN

En una de las múltiples y estériles discusiones que los redactores de **Xtreme** mantenemos con los talifanes-tipo en los foros de Internet por donde nos dejamos caer, se nos acusó de manipuladores por adjudicar juegos para su análisis a los expertos en la serie o género a los que pertenece cada título. Que la afición del analista por el mismo, dicen, puede desvirtuar su opinión. En una pescadilla / pesadilla conceptual que se muerde la cola, no terminan de aclararse acerca de si a un juego tiene que acercarse una persona afín a su estilo, temática o género, o conviene que lo afronte un **Keanu Reeves** de la crítica, un Capitán Pescanova del criterio, un Frostílicus del juicio analítico.

En cualquier caso, y confirmando la línea descendente de sensatez e independencia que afirman que **Xtreme** lleva desde hace meses, con ***Left 4 Dead*** pueden empezar a tirarse de los pelos: no hay en la redacción fanático más ciego y opinión más subjetiva (con perdón) que la mía con respecto a un juego de zombis. En efecto, si hay muerto viviente a bordo, que me den zombi y me llamen tonto. Pero ni siquiera mi afición al consumo compulsivo de obras maestras de la ficción zombi del calibre de *Una Virgen en la Mansión de los Muertos Vivientes* me nubla suficientemente el juicio como para no ver claro que ***Left 4 Dead*** reformula la mecánica clásica de los juegos de acción en primera persona de forma novedosa: a través de una comprensión profunda de la dinámica de la ficción zombi. Es decir, es un caso único de desestructuración de un *gameplay*, pero completamente consecuente con la ficción que está creando. En este caso, un holocausto de muertos vivientes al que se enfrenta un reducido grupo de cuatro humanos.

Lo zombi y su intríngulis

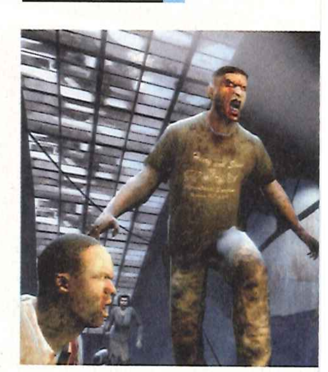
La esencia de *lo zombi* es la pérdida de identidad del individuo. Esa pérdida de identidad puede conducir a ficciones con un componente de crítica social (las películas de **George A. Romero** sobre los muertos vivientes, especialmente el clásico *Zombi*, son buenos ejemplos) o directamente a ensayos sobre el horror puro al que conduce la desintegración del yo, como pueden ser tantas películas italianas del género, encabezadas por las del grandísimo **Lucio Fulci**. En materia de videojuegos, muy pocos han logrado reflejar de forma intuitiva y racional la cuestión de una invasión de muertos andantes como *Dead Rising*. El empleo de la tecnología de última generación para generar una multitud de zombis que acosan a un único personaje, que puede defenderse de la peligrosa turbamulta con cualquier objeto contundente a mano, conduce a una abstracción y desdramatización de la violencia tan propia de los videojuegos como de la ficción zombi

SIN NECESIDAD DE GUIÑOS EXPLÍCITOS, LEFT 4 DEAD ES UNA SUMMA MAXIMA DE TODO LO ZOMBI



post-romeriana, Pero ***Left 4 Dead*** soluciona con valentía la contradicción de *Dead Rising*: en el juego de **Capcom** había un estricto sistema de misiones que resolver, que imponía una historia al jugador y resituaba las explosiones de violencia, dándoles un por qué.

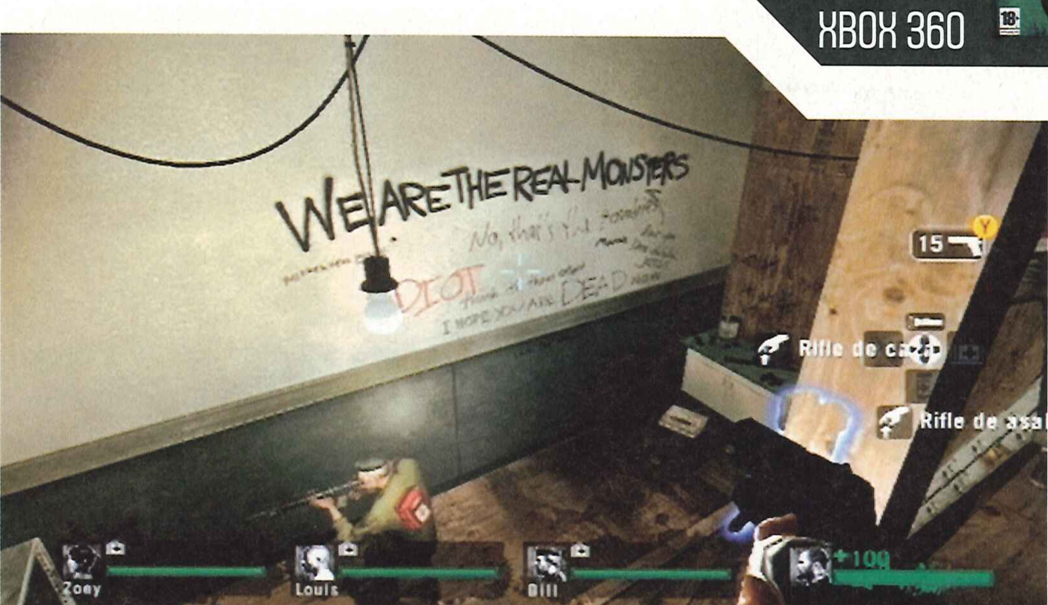
En ***Left 4 Dead***, en cambio, no hay argumento. Hay solo una leve ambientación, pasadas unas semanas tras una infección que ha convertido a la mayor parte de la población del mundo en muertos vivientes, animales rabiosos sedientos de sangre al estilo de la plaga ➔





XBOX 360

_GÉNERO **GLORIA ZOMBI EN PRIMERA PERSONA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **VALVE CORPORATION**
_DESARROLLADOR **VALVE, CERTAIN AFFINITY**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.L4D.COM**





ATRAPADOS EN EL ASCENSOR En ocasiones, los enemigos te atraparán y quedarás indefenso a no ser que un amigo te libere. Con bots, bueno, se va sobrellevando, pero verás que risa en el multijugador.





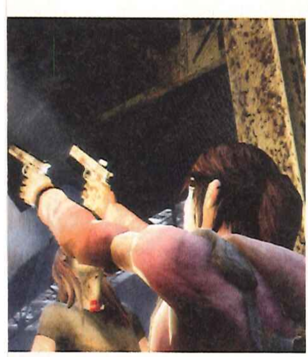
MAS ASFIXIANTE

Casi todos los enemigos que no pertenezcan a la Horda tienen ataques especiales, excepto las witchs, que simplemente están chifladas. Los smokers, por ejemplo, desprenden unos gases que emborronan la visión del jugador y le hacen toser, impidiendo que se comunique con sus compañeros.

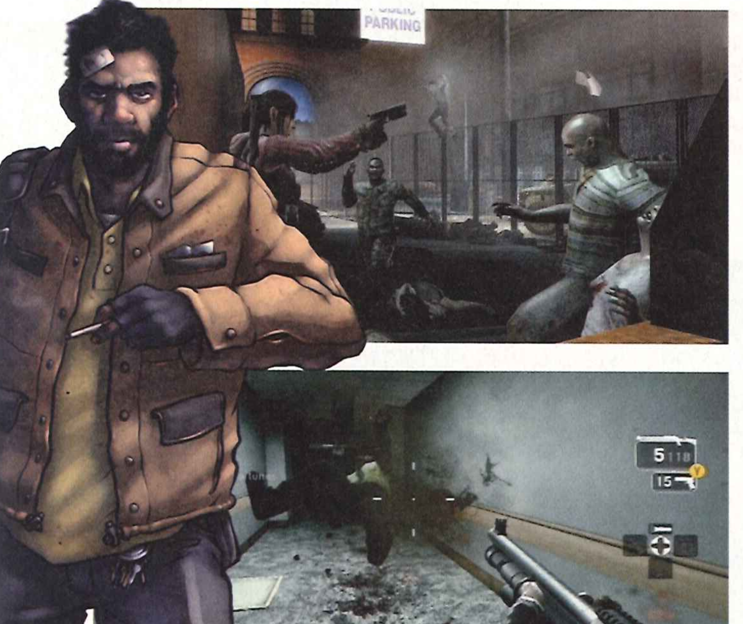


COMO EN UNA CANCIÓN DE LOS MISFITS Así te encontrarás en más de una ocasión: absolutamente abrumado por el exceso de enemigos y disparando a ciegas. Te sorprenderás de lo poco que te puedes llegar a aburrir de ello.





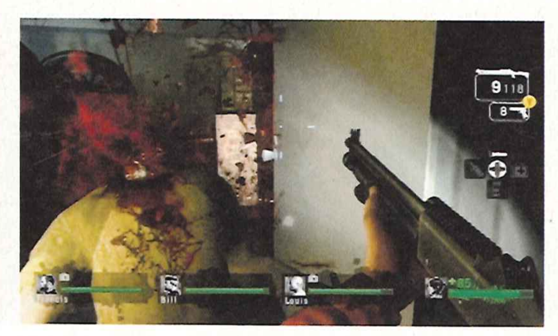
«NO SON ZOMBIS» YA, YA, «SON INFECTADOS». YO TAMBIÉN TENGO UN ADJETIVO PARA EL PRÓXIMO QUE ME REPITA ESA FRASE DE DESMOÑADO_





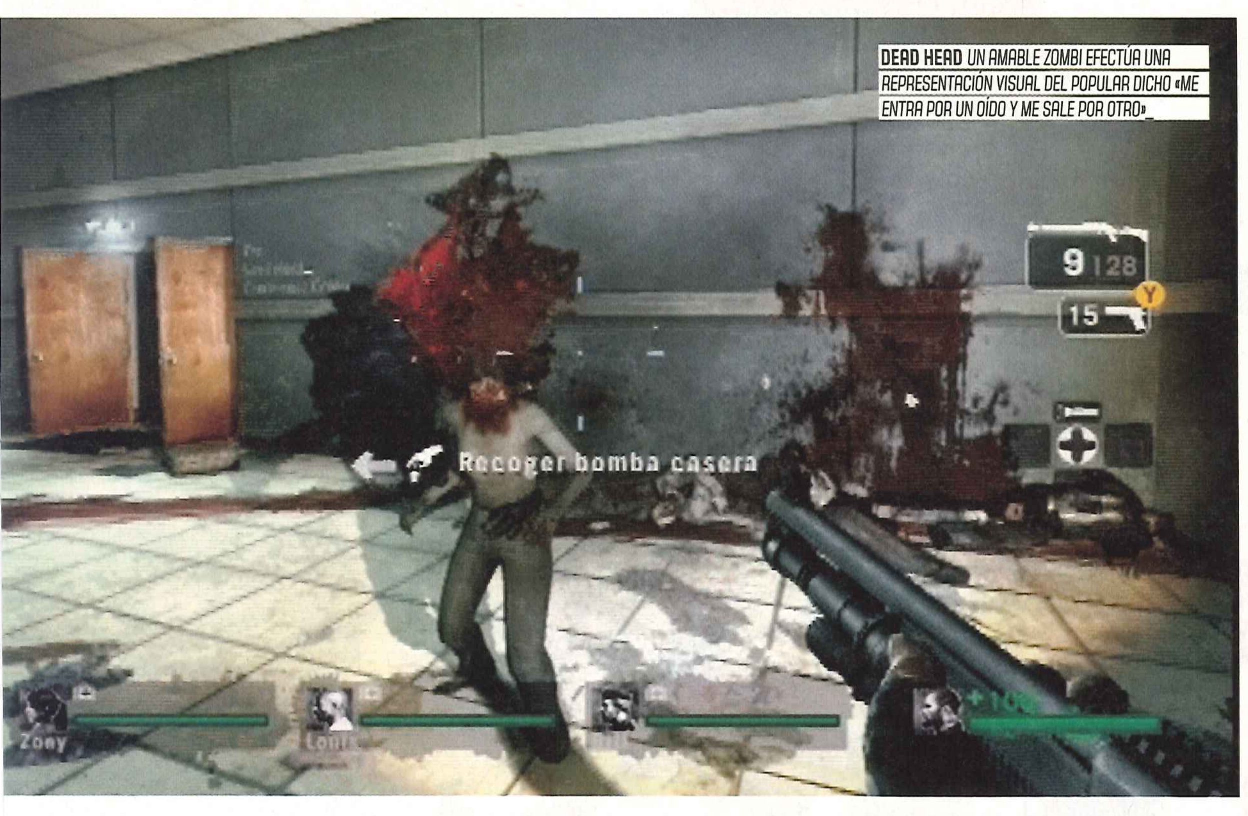






de *28 Días Después*. El resto del juego es así de sencillo: cuatro escenarios (urbanos, campestres o industriales) divididos en capítulos que consisten, esencialmente, en ir en grupo de A a B. De un refugio lleno de armas y equipo a otro. Tomar aliento y hacia la siguiente etapa. Los decorados son cerrados y prácticamente lineales, pero los caminos a escoger son múltiples. Algunas veces los niveles se tornarán complicados por el exceso de enemigos y la escasez de munición repartida por los escenarios. En otras ocasiones, dependiendo de los caminos que se escojan, los capítulos serán un paseo. En cualquier caso, la fórmula de ir de A a B siempre se respeta, con la salvedad de la conclusión de cada escenario, en el que hay que aguantar el asedio de una horda de zombis mientras esperamos un rescate. Todo es ridículamente lineal, es el equivalente en un juego de acción del prospecto de un analgésico. Corra de aquí a allí, y buena suerte. Más: salvo esa pequeña prueba al final de cada escenario, no hay *final bosses* ni nada que se le parezca. Hay unos enemigos más poderosos que otros (boomers, smokers, witches, tanks), pero aparecen prácticamente desde el primer nivel. No hay sensación, pues, de *crescendo* narrativo, de clímax prefabricados, de apariciones sorpresa para inyectar emoción a un argumento. Y no lo hay porque no tendría sentido: más allá de unas líneas para ambientar cada capítulo (que comienza y termina con sus propias estadísticas a modo de créditos finales de película) no hay progresión en el guión ni nada que se le parezca.

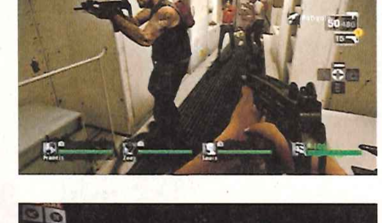
¿El efecto de esta linealidad, de este precindir de todo tipo asidero argumental y que algún analista miope ya ha confundido con pereza narrativa? Que la sensación de caos y desesperanza es total. La diferencia entre humanos y monstruos se reduce a la mínima esencia, y del mismo modo que en *Zombi* los muertos



DEAD HEAD UN AMABLE ZOMBI EFECTÚA UNA REPRESENTACIÓN VISUAL DEL POPULAR DICHO «ME ENTRA POR UN OÍDO Y ME SALE POR OTRO»_

CARATULONES En las pantallas de carga, se nos mostrará un cartel de película de serie B por cada capítulo. Tongue-in-cheek, que se dice.





asaltaban los grandes almacenes rememorando el comportamiento que tenían cuando estaban vivos, en ***Left 4 Dead*** los humanos se dirigen como autómatas desde una salida a una meta intentando sobrevivir. Del mismo modo que la horda zombi intenta alimentarse. Sin un guión que facilite un propósito, sin unos objetivos más allá de la mera supervivencia, sin un motor emocional que justifique sus actos, la única diferencia entre humanos y zombis está en que estos últimos son muchos más.

El cuarteto de la muerte

Left 4 Dead está concebido para ser jugado en cooperativo o competitivo. Por supuesto, tiene una opción para juego individual, pero no es ni remotamente tan satisfactorio como jugar en pantalla partida o, sobre todo, *on-line*. El Modo solitario puede considerarse poco más que un entrenamiento para el multijugador, con los otros tres jugadores son controlados por la máquina. Olvídate de jugar,por cierto, en Difícil: la brutalidad e inteligencia de la horda de zombis solo puede ser contenida en este Modo de dificultad con tres jugadores reales y bien coordinados.

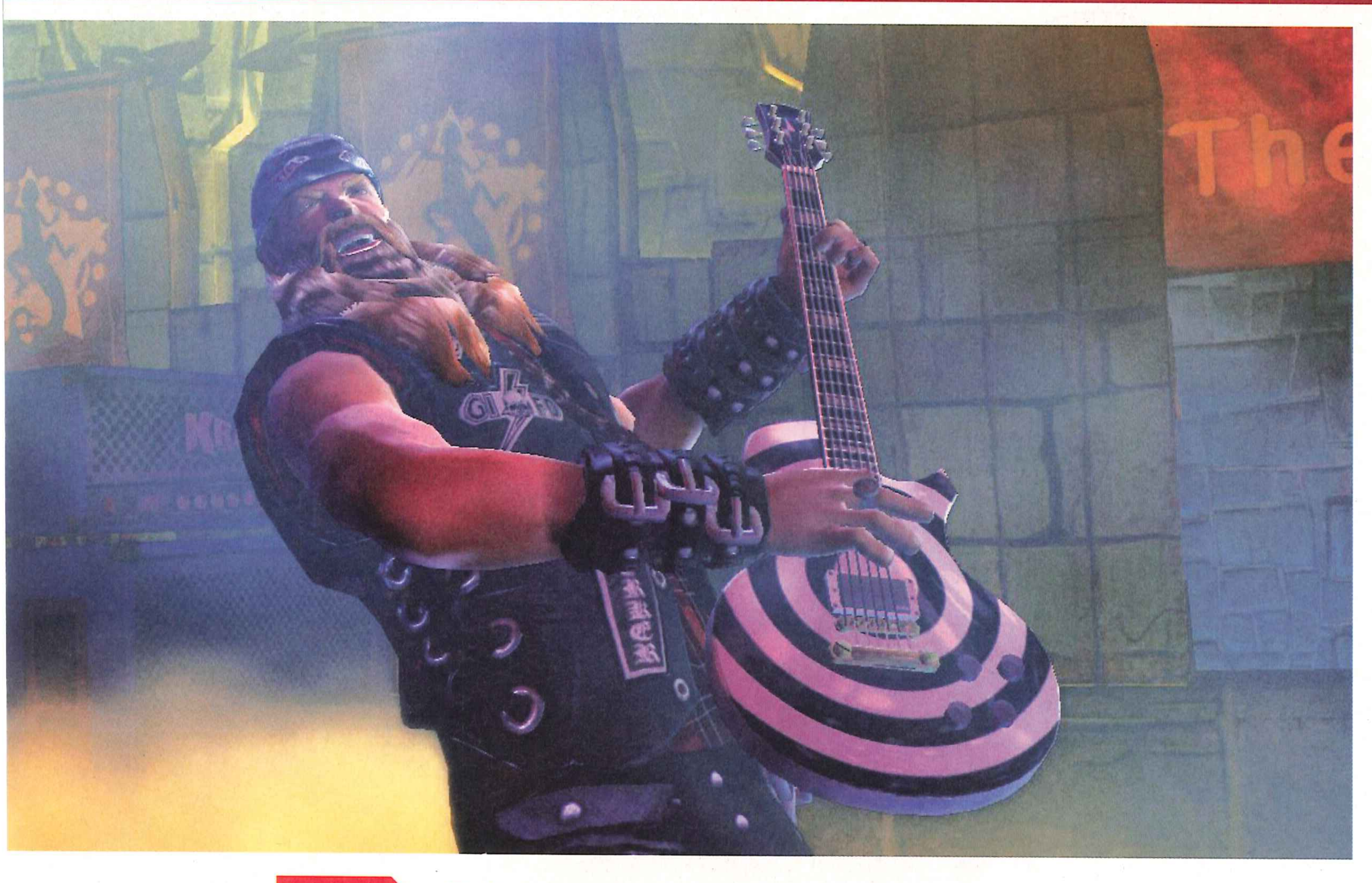
En multijugador, cada partida será virtualmente distinta gracias al Director, nombre que recibe el sistema de gestión de IA y sucesos del juego, que va sopesando la dificultad y habilidad de los jugadores para lanzarles desafíos nuevos y modificar la situación de enemigos y ayudas para que cada partida sea distinta y continuamente desafiante. Y si el cooperativo es satisfactorio y establece curiosos lazos de hermanamiento o rivalidad entre absolutos desconocidos, según lo chulo que sea cada cual (como en los mejores juegos del género), el Modo Deathmatch con cuatro jugadores extra haciendo de infectados es todo un espectáculo de caos y muerte continua que garantiza furia, ruido y mugre en cantidades industriales. Gracias a todo ello, ***Left 4 Dead*** es un juego virtualmente inagotable, y si **Valve** se preocupa de lanzar periódicamente nuevos escenarios descargables, auguramos horas de juego invertidas en esta especie de versión post-apocalíptica y en primera persona de *Gauntlet*. Para que luego digan que los conceptos clásicos están muertos.

PLANTÉATE EL MODO PARA UN JUGADOR COMO UN SIMPLE ENSAYO DE LA PARTE BUENA DEL JUEGO

CONCLUYENDO

Limando al máximo los componentes estratégicos que podría conllevar sobre el papel un juego cooperativo de este tipo, Left 4 Dead es solo adrenalina y horror zombi en estado puro. Pero horror zombi bien entendido y mejor ejecutado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	[TOT]AL
8,5	8,5	9,6	9,4		9,4



_STAN BY

GUITAR HERO
WORLD TOUR

ACTIVISION Y NEVERSOFT SE SUBEN AL CARRO DEL SIMULADOR DE BANDA DE ROCK Y OPTAN POR LA VÍA DEL «MÁS ES MEJOR»

100°

ROCK BAND

GUITAR HERO WORLD TOUR

GUITAR HERO ON TOUR

0°

En mi cabeza, hay dos palabras que resumen a grandes rasgos el proceso que ha llevado a **Activision** y **Neversoft** a parir este nuevo ***Guitar Hero***: *Rock Band*. No puedo evitar imaginarme a directivos presionando a creativos para no perder el tren que **Harmonix** (recordemos, creadores originales de *Guitar Hero*) puso en marcha como evolución natural de esta serie: «hay que meter batería, y voces... y, y... y algo más». Porque, efectivamente, ***Guitar Hero World Tour*** se presenta con un elemento que pretende ser diferenciador definitivo con *Rock Band*, el estudio de grabación. El problema es que más, *per se*, no siempre es mejor.

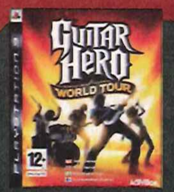
Nada de esto es gratuito, ni significa que *Rock Band* nos caiga mejor, hayamos elegido bando y tengamos que hacer causa. Digámoslo ya: ***Guitar Hero World Tour*** es un gran juego. Su problema principal es que parece apresurado, como si la aparición de la competencia hubiera acelerado la inclusión en la serie de lo que en principio podía haber sido un juego aparte (un rumoreado *Drum Hero*) y una búsqueda desesperada de ese algo más.

El demonio en los detalles

El primer paso, pues (uno impepinable, en cualquier caso) era la implementación de nuevos instrumentos y el concepto de banda. Aquí hay tanto problemas como logros a partes iguales. Estos se centran en los periféricos en sí: la batería, por un lado, incluye dos platillos en alto (*charles* y *crash/ride*) que, al parecer, son el resultado del asesoramiento de bateristas conocidos como **Chad Smith** (**Red Hot Chili Peppers**). Personalmente, prefiero esta configuración a la de *Rock Band*, y el pedal de bombo parece tener mejor respuesta (aunque la prueba sobre superficie no deslizante puede haber sido determinante aquí...). La guitarra, por su parte, incluye un par de nuevas características: el botón de Select en forma de puente (que en el Modo Grabación permite hacer *palm mute*, y sirve también para activar la energía estrella), una zona táctil que permite simular una especie de *tapping* (útil para lucimientos y poco más) y, mucho más interesante, el uso de un *slide* virtual en los nuevos pasajes con notas transparentes (esto sí, un auténtico lujazo para guitarristas talluditos). Aquí, no obstante, empiezan las pegas, porque de dos guitarras probadas, una de ellas daba problemas y, a tenor por lo leído en otros medios, no se trata de un caso aislado. En nuestro caso, el controlador interpretaba de cuando en cuando que habíamos rasgueado o, lo que parece más probable, pulsado sobre la zona táctil sin haberlo hecho, provocando el fallo y, en momentos complicados, dañando seriamente la jugabilidad (así que probad bien vuestro controlador).

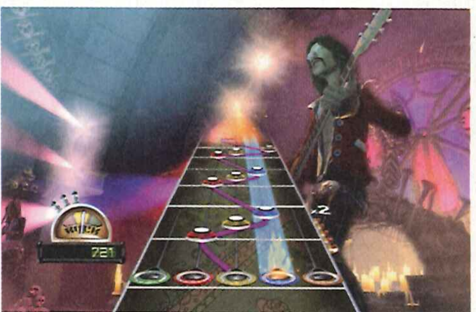
Poco hay que decir de las voces, implementadas correctamente siguiendo el mismo modelo *Karaoke Revolution* de *Rock Band*. El bajo, por su parte, incluye la opción de pulsar «al aire», una opción que casi llega a *Guitar Hero III*, y que incluye *de facto* un sexto botón (y que ***GHWT*** incluye para la guitarra en el modo de creación). Pero nuestro problema principal en este aspecto más tradicio-

PS3 • XBOX 360

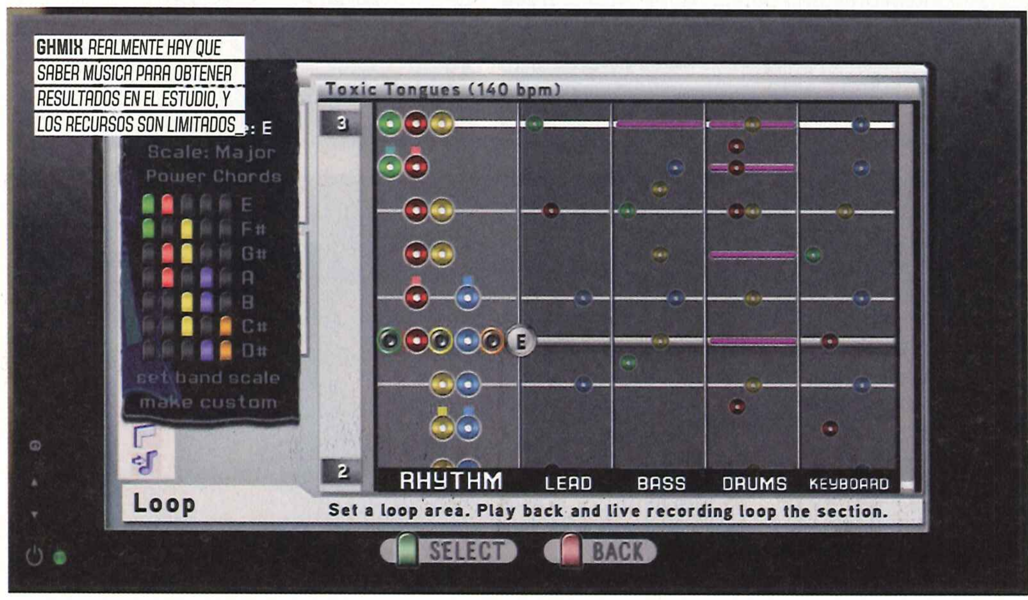


_GÉNERO QUIEN MUCHO ABARCA...
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR NEVERSOFT
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://WORLDTOUR.GUITARHERO.COM/ES/









GHMIX REALMENTE HAY QUE SABER MÚSICA PARA OBTENER RESULTADOS EN EL ESTUDIO, Y LOS RECURSOS SON LIMITADOS





nal del juego es la estructura del Modo Carrera: si bien se agradece la inclusión de Carrera en solitario para bajo, el Modo Carrera para banda resulta tremendamente soso. El diseño general es agradable, con una serie de bolos en los que hay que tocar varias canciones del tirón más un bis, y entre los que se puede navegar más o menos libremente mientras se van desbloqueando nuevas actuaciones. Lo que ocurre es que no hay incentivos más allá de tocar, con lo que entre iniciar una carrera o saltar directamente a la partida rápida apenas hay diferencias. Una alternativa a la búsqueda de *groupies* y reputación de *Rock Band* hubiera estado muy bien, pero en **Activision** y **Neversoft** parecen no haber sido capaces de imaginar... algo.

Y esto precisamente es lo que acaba faltando en ***Guitar Hero World Tour***: detalles sutiles. Desde esa pequeña falta de incentivos a decisiones como que si un integrante del grupo falla no pueda ser rescatado y arrastre al resto de la banda (enviando al traste la camaradería que generaba *Rock Band*). Algo que interpreto como falta de comprensión, o de implementación, de lo que supone una banda de rock... o el mismo rock. Una sensación de falta de algo casi inaprensible (¿alma, espíritu?), que se traduce incluso en la presentación de menús, o en la lista de canciones del Modo Rápido (incómoda, fea), y en la elección de algunos temas de entre los 86 que incluye el juego (con temazos, sí, pero también con elecciones... discutibles).

En cuanto al Estudio de Grabación, necesitaríamos otro análisis para entrar en profundidad. Tan solo diremos que frente a sorpresas como la opción de tocar en directo con amigos en el propio Estudio, o las posibilidades de GhMix, el secuenciador donde al final realmente se hace el trabajo compositivo (instrumento por instrumento), a la herramienta en su totalidad le falta depuración. Es impresionante cómo el juego ofrece la opción de personalizar escalas y embutirlas en los cinco botones del controlador, pero GhMix en general resulta áspero e incómodo, y creemos que le faltan unos meses de *testeo* y pulido (en cuestiones de interfaz, sobre todo). Tal vez aquí sea donde mejor se aprecia esa necesidad de destacar ofreciendo más. Y es precisamente en el rock donde suele decirse aquello de que menos, es más.



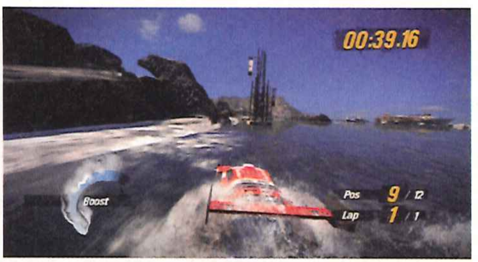


PERSONALIZA TU BANDARRA
Como es habitual en Activision, la sección de personalización de personajes es exhaustiva hasta el flato.

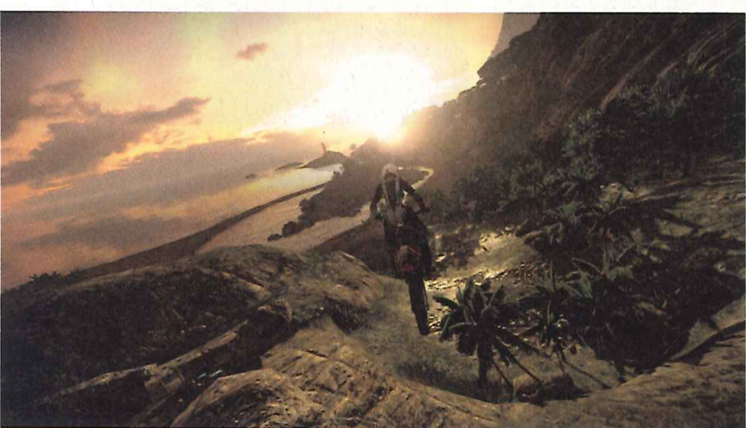
CONCLUYENDO
Buenas ideas y buenos periféricos lastrados por algunas taras. Divertido como siempre, eso sí.

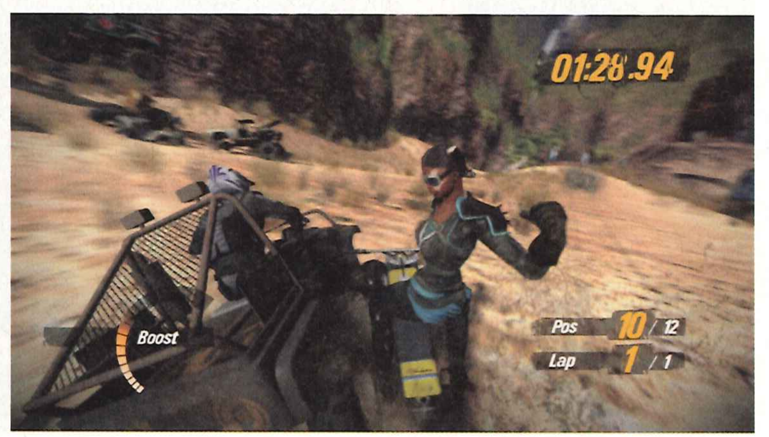
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,5	9,0	8,0	8,5	8,0	8,0











_JOHN TONES

MOTORSTORM
PACIFIC RIFT

MÁS SALVAJE Y CON UN PAR DE PROBLEMILLAS SOLVENTADOS, LA FURIA AL VOLANTE MÁS EXCLUSIVA DE PS3 LLEGA A LA CONSOLA CON ENERGÍAS RENOVADAS Y PESTAZO A METAL CHURRUSCADO



Hay un *stunt* para ganar una carrera en *Motorstorm* y su secuela que resume perfectamente la esencia de la serie. Solo se te presentará la oportunidad un puñado de veces en todas las partidas que juegues con los extraordinarios arcades de conducción de **Evolution Studios,** y sólo saldrá bien en una o dos ocasiones, pero funciona así: si vas pisándole los neumáticos a un coche más ligero que el tuyo, se te está acabando el turbo y no puedes alcanzarlo porque es más rápido, no temas pisar a fondo hasta que tu barra de turbo se caliente y tu vehículo explote. Con un poco de suerte, destrozarás con tu explosión el vehículo rival, y con un poco más de potra, y si además llevas un vehículo ligero, parte del chasis o el propio cuerpo de tu piloto saldrá volando por los aires y atravesará la meta, chamuscado y oliendo a gasolina, en primer y póstumo lugar. Ese es el espíritu *Motorstorm*: llegar el primero aunque se ingrese cadáver.

No he desvelado ninguna táctica secreta: las carreras de *Motorstorm* y su secuela son tan furiosas y la competición tan ajustada hasta la recta final que más de una vez te verás improvisando maniobras a la desesperada. Yo he intentado tumbar un *monster truck* con una moto. Me abrí la cabeza, claro. Pero la adrenalina fluye con tanta energía en las carreras de *Motorstorm* que, a diferencia del reciente *Pure*, donde las acrobacias y el disparate son parte de una mecánica artificial para que el jugador sea premiado con ventajas en la carrera, aquí cada salto al vacío es simplemente, un salto al vacío: aterrizar en la pista y seguir en la carrera ya es premio más que suficiente.

Motorstorm: Pacific Rift ha sido criticado por no suponer una diferencia sustancial en lo jugable con respecto a la primera entrega. Es cierto: llevo 1764 caracteres en este análisis y todo lo escrito se puede aplicar a ambas entregas de la serie. Si has jugado al primer *Motorstorm*, tardarás escasos minutos en comenzar a ganar carreras en ***Pacific Rift***, solo el tiempo necesario para localizar un par de atajos y descubrir un puñado de zonas que no convienen o sí convienen a las características de tu vehículo. Puede que ***Pacific Rift***, lo reconocemos, solo sea un grito de «*¡Y ahora, con árboles!*», pero supone un avance notable.

La llegada del entorno tropical a la mecánica de *Motorstorm* ha subrayado la experiencia al límite que supone la conducción en la serie: salvo ocasionales atardeceres playeros, la peligrosidad de los decorados de ***Pacific Rift*** es mucho más elevada que en el primer *Motorstorm*. En los circuitos de jungla, sin duda los más asfixiantes e imprevisibles del juego, cualquier zona de vegetación puede esconder un abismo insalvable si no se va con el turbo a tope («*siempre a tope*» es el mejor consejo para ganar una carrera en la serie), o un pequeño lago en el que se hundan irremisiblemente los vehículos más ligeros. Y ***Pacific Rift***, además, ha multiplicado la exigencia

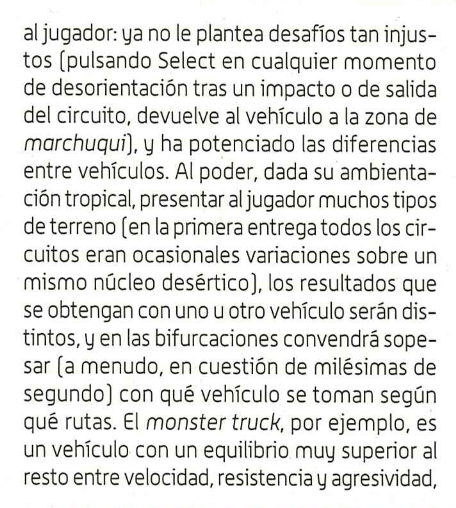


_GÉNERO **TROPIC THUNDER**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MOTORSTORM.COM**





ESTAMPA ROMÁNTICA Aunque De Palma usara la pantalla partida en algunos momentos románticos, no os confundáis: en el multijugador de Pacific Rift sólo hay rencor y furia.



al jugador: ya no le plantea desafíos tan injustos (pulsando Select en cualquier momento de desorientación tras un impacto o de salida del circuito, devuelve al vehículo a la zona de *marchuqui*), y ha potenciado las diferencias entre vehículos. Al poder, dada su ambientación tropical, presentar al jugador muchos tipos de terreno (en la primera entrega todos los circuitos eran ocasionales variaciones sobre un mismo núcleo desértico), los resultados que se obtengan con uno u otro vehículo serán distintos, y en las bifurcaciones convendrá sopesar (a menudo, en cuestión de milésimas de segundo) con qué vehículo se toman según qué rutas. El *monster truck*, por ejemplo, es un vehículo con un equilibrio muy superior al resto entre velocidad, resistencia y agresividad, pero **Pacific Rift** no siempre da la posibilidad de conducir con cualquier vehículo, así que el jugador se verá obligado a conocer las debilidades y potencial de cada uno de ellos, se sienta cómodo conduciéndolos o no.

Larga vida a Pacific Rift

Pacific Rift tiene una vida potencial mucho más larga que la del primer *Motorstorm*. A la imposibilidad de arrasar en todos los circuitos con un solo modelo de vehículo se suma el hecho de que no sólo contamos con el doble de carreras, sino que las bifurcaciones prácticamente doblan a su vez este número. Hay muchos rincones de la isla que explorar, y te sorprenderás haciendo una curva más lenta para tirar abajo un tronco o un poste que entorpezca el paso de los que te sigan (y que no lo dudes, te lo entorpecerá a ti en la siguiente vuelta: recuerda que las variaciones en la orografía del terreno se mantienen en vueltas sucesivas).

Y si hablamos de larga vida de juego, obviamente hay que mencionar el multijugador: hasta cuatro personas a pantalla partida que solo en detalles muy específicos de definición pierde calidad gráfica (y que en ningún caso hace que el juego dé tirones) y 16 jugadores, de hecho todos los participantes en una carrera, en modo *on-line*. Las ocasionalmente desesperantes esperas que se producían en el parcheado *on-line* de la primera entrega han sido eliminadas, y ahora todo resulta ágil e inmediato. Como el propio juego, vamos.

LOS GATILLOS SIRVEN PARA DAR VOLANTAZOS Y HACER VOLCAR A LOS CONTRINCANTES: LOS CONTROLES SE REDEFINEN EN BUSCA DEL CAOS

CONCLUYENDO

De aspecto y mecánica prácticamente idénticas a su predecesor, la mejora de Pacific Rift está en los detalles: muchas más horas poitenciales de juego, más variedad y espectacularidad en la conducción y multijugador estratosférico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,0	8,1	8,9	8,5	9,0

007 QUANTUM OF SOLACE 16+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO MAMELUCO TRAJEADO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TREYARCH
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO / CASTELLANO
_WEB WWW.007THEVIDEOGAME.COM





EL ENCOFRADOR RUMANO GOLPEA DE NUEVO La segunda aventura del, hum, «más fornido» Bond comienza con un primer acto repartiendo rodillazos y cargándose hasta al apuntador para después coquetear con presentadoras de Eurovisión y poner punto y final a la trama de Vesper en Casino Royale. Un villano sin carisma junto a un desierto como gran escenario final terminan por provocar la catástrofe.









_EL HOMBRE ELEFANTE

007 QUANTUM OF SOLACE

LA ALTA COCTELERÍA SE DA DE BRUCES CONTRA UN BOND POCO ORTODOXO

La elaboración de un buen *cocktail* es un proceso lento donde se requiere técnica y mucho aprendizaje. Los ingredientes principales son el temple y la presencia de un buen barman; por desgracia nuestro hombre a examen siempre está en la sombra del camarero estrella (trabajando en su combinado explosivo para el año que viene) utilizando con descaro sus utensilios, modos y últimas creaciones.

Esta es la forma más elegante de maldecir el trabajo de **Treyarch**. La rudeza del nuevo Bond interpretado por **Daniel Craig** era un foco evidente para un videojuego de acción, aunque **Treyarch** ha tenido más en cuenta *Call of Duty* que *Goldeneye*, y esto no puede considerarse correcto. Técnicamente mediocre, con escenarios tubulares y animaciones muy mejorables, el juego, para más inri, oculta sus logros con unos primeros niveles desastrosos.

Por una parte, se ha optado por equilibrar la acción y el sigilo de forma natural. Eliminando a los enemigos por la espalda y con silenciador seremos premiados positivamente, tanto con logros como con la ausencia de ataques de las fuerzas especiales.

El comportamiento de los enemigos también resulta sorprendente, ya que continuamente buscan el flanqueo y sorprendernos desprevenidos. Lástima que el sistema de coberturas sea muy artificial y forzado (casi casi una excusa para poder mostrar el modelado de **Craig**). Las misiones alternan episodios de *Casino Royale* con *Quantum of Solace*, desaprovechando injustificablemente algunas de las mejores secuencias de ambas película (aunque han incluido más capítulos de la primera que de la que publicitan...).

Destaca un punto y aparte hacia el final del juego (entre 4 y 5 horas de duración), donde en mitad de un nivel dentro del casino tendremos que llegar hasta el coche envenenados (simulando un efecto de embriaguez en primera persona espectacular, digno del popular videoclip de **Jonas Akerlund** *Smack my bitch up*). El multijugador, banal y genérico, tiene de nuevo reminiscencias de *Goldeneye* pero con la infraestructura de *Call of Duty 4*: inofensivo pero sin carácter.

El combinado ha sido un desastre, nuestro barman ha fracasado. Queríamos seis partes de vodka y una de martini, no al revés. Se ha beneficiado del éxito del nombre del local y nuestra aparente inexperiencia para engañarnos con un cocktail de segunda categoría. Gustará a aquellos que no vean diferencia entre mezclado y agitado, una vez más.

CONCLUYENDO
Un mal trago, respaldado en una marca de prestigio pero sin mostrar los modos mínimamente exigibles

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
6,5	8,0	7,0	5,5	7,1	7,0



Del aclamado creador de No More Heroes y killer 7, Suda 51, llega...
¡Ya disponible!
Flower, Sun & Rain
Disfruta de las playas de Lospass Island.
¡Te aseguramos un tiempo de muerte!
Una historia repleta de misterio e intriga con un look visual nunca antes visto en Nintendo DS.
Un juego intuitivo y fácil de disfrutar.
18 capítulos diferentes.
NINTENDO DS
Flower Sun and Rain
MURDER AND MYSTERY IN PARADISE
12+
www.pegi.info
LICENSED BY Nintendo
www.virginplay.es
Rising Star Games
©2001, 2008 Marvelous Entertainment Inc./ grasshopper manufacture inc. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd.

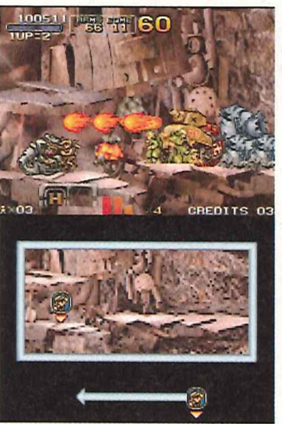
12+

NINTENDO DS

_GÉNERO METAL SLUG DE POR SÍ
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA IGNITION ENT., SNK
_DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.METALSLUG7-US.COM

A LO INDIANA JONES PIEDRAS GIGANTES, TANQUES HECHOS TRIZAS Y UN HOMBRE SOLO...







_JOHN TONES

METAL SLUG 7



METAL SLUG ANTHOLOGY (PSP)

METAL SLUG 7

METAL SLUG ANTHOLOGY (WII)

UN REFERENTE ABSOLUTO DEL ESTILO ARCADE CLÁSICO LLEGA A DS... DE AQUELLA MANERA

Que nadie se llame a error: conviene aclarar que para un fan de la saga *Metal Slug* y del vetusto pero aún potente género del *run & gun* clásico en 2D (y servidora lo es), ***Metal Slug 7*** es una entrega más de la serie, y se mantiene fiel a los códigos que la han hecho famosa: la mecánica exigente y desbocada, el caricaturesco y siempre fresco preciosismo gráfico, el increíble diseño de enemigos y vehículos, el pimpante sentido del humor, la enérgica banda sonora... todo lo que ha hecho grande a la serie (si bien han desaparecido excentricidades de entregas más recientes, como los zombis o los engordamientos súbitos) está en ***Metal Slug 7***. El problema es que quizás para una serie de las características de *Metal Slug*, **Nintendo DS** no sea la plataforma más adecuada, y ***Metal Slug 7*** (al menos durante tres meses, hasta que llegue a **Xbox Live Arcade**) es exclusivo para la portátil de **Nintendo**.

El principal obstáculo que **DS** encuentra para ser absolutamente fiel a la serie *Metal Slug* está, y nos duele decirlo, en lo gráfico: el extraordinario trabajo de diseño de personajes y decorados queda algo deslucido en la pequeña pantalla de la consola. Los píxels poco definidos, los decorados con poco brillo... la asombrosa expresividad que siempre ha caracterizado a los personajes de la serie queda emborronada por limitaciones técnicas que si bien no merman la experiencia de juego, sí hacen suspirar al jugador por tiempos pasados (y no muy atrás en el tiempo: sin salirnos de las portátiles, ahí está ese *Metal Slug Anthology* de brillante furor pixelado en **PSP**). Hay que tener en cuenta que los *Metal Slug* son un espectáculo tanto en su *gameplay* como en su apartado gráfico, y en ese último aspecto, ***Metal Slug 7*** para **DS**, simplemente, no está a la altura del legado.

La otra cuestión inevitable que alza esta entrega es: si por primera vez no hay un precedente en versión arcade, si se ha decidido con todas las consecuencias que ***Metal Slug 7*** sea una entrega completamente doméstica, si se decide que salga para **DS**... ¿por qué aprovecha tan mal las posibilidades de la consola? El uso de la pantalla táctil es sencillamente sonrojante: un mapa en bajísima definición que indica la situación de los rehenes a los que rescatar y que en la furia del combate podemos garantizar que no se consulta ni por un solo segundo. No hay posibilidad de multijugador, ni siquiera local, y teniendo en cuenta la naturaleza de la serie, su divertidísimo cooperativo y lo bien que otros juegos de **DS** han implementado esta opción, no deja de parecer una oportunidad perdida. Lástima. Esperaremos a la versión para **360**.

CONCLUYENDO

Si eres fan de la serie, Metal Slug 7 es una compra imprescindible. Por suerte, la mecánica de juego no se ha modificado como se hizo (mal) en aquel Metal Slug Advance. Hay unas cuantas oportunidades perdidas en Metal Slug 7, pero es un Metal Slug. Y eso es grande.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
7,5	7,5	8,8	6,5		7,5



VIVE Y DESCUBRE NUEVAS AVENTURAS CON MYSIMS KINGDOM
Ya a la venta
MySims™
Kingdom
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA y MySims son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
WWW.MYSIMS.COM
EA

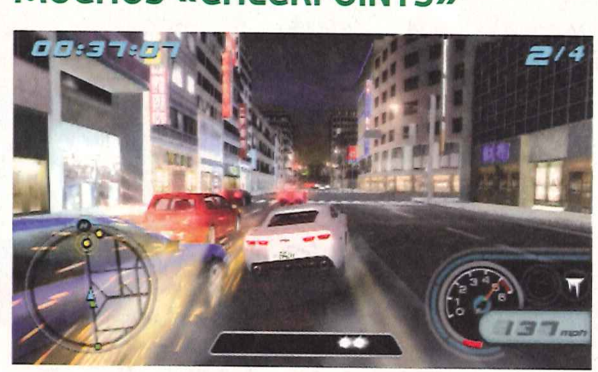
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX 12+

PSP

_GÉNERO CARRERAS CALIFORNIANAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ROCKSTAR
_DESARROLLADOR ROCKSTAR LONDON
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 4 _ON-LINE NO
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ROCKSTARGAMES.COM



DOS CIUDADES ABIERTAS Y MUCHOS «CHECKPOINTS»

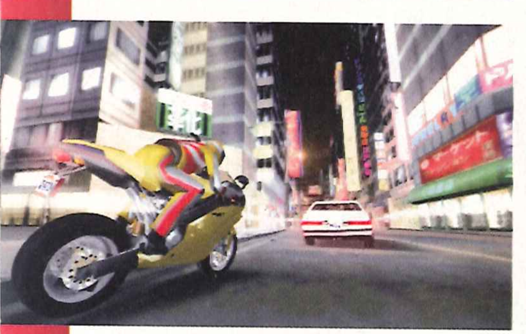






CUIDADO CON LA PASMA Las fuerzas del orden, en forma de coches de policía, tienen un papel en el juego, si bien no demasiado importante.





CORRIENDO POR SHIBUYA Pocas veces suele suceder que la versión portátil de un juego para consolas de sobremesa incorpore más contenido. Pero en esta ocasión los programadores han decidio incluir la ciudad de Tokio como segundo escenario.



_CHIARAFAN

MIDNIGHT CLUB
L.A. REMIX

LOS INGENIEROS DE ROCKSTAR INTENTAN COMPRIMIR UN TÍTULO DE NOVÍSIMA GENERACIÓN. MÁS NO SE PUEDE HACER...

Y es que, tras una tercera entrega de la saga que se mostró demasiado ambiciosa en su adaptación a la portátil de **Sony** (aún están en nuestra memoria las interminables cargas de *MC 3 Dub Edition*), los programadores de los estudios londinenses de **Rockstar** han intentado trasladar de la mejor forma posible todo lo visto en el reciente título de **PS3** y **Xbox 360** a **PSP**. Y lo cierto es que (casi) lo han conseguido.

Para los que no sepan de qué va esto, ***MC LA Remix*** propone carreras de deportivos reales sobre el escenario de una ciudad real (en esta ocasión se trata de Los Ángeles). El jugador es libre para recorrer las calles a su antojo, y cuando quiera iniciar una carrera sólo debe acudir al lugar de inicio, o «dar las largas» al rival en cuestión. Una vez metidos en la competición, comprobarás que se desarrolla mediante *checkpoints* (es decir, que no se trata de un circuito cerrado). Lo peor en este sentido es que, debido a la pantalla de **PSP**, es más complicado distinguir dónde se encuentra el siguiente punto, algo que influye negativamente en la jugabilidad. Lo mejor es que la dificultad ha sido rebajada, algo que se agradece. Ganar carreras, conseguir dinero y «respeto» para continuar, adquirir nuevos vehículos, mejorar los existentes... La cosa transcurre por derroteros de lo más previsibles, pero su adecuado nivel técnico y el preciso control de los vehículos, junto con la inclusión de una ciudad nueva (Tokio) lo colocan en la *pole*.

CONCLUYENDO

Por lo menos hasta la llegada del esperado y nunca confirmado del todo Gran turismo a PSP, no podemos imaginar que los juegos de coches puedan ser mejores técnicamente ni más completos que éste. Puede ser más de lo mismo, pero también es mucho mejor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,0	8,9	8,8	8,9	8,9


PLAYSTATION® Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
Gg Hh Ii Jj Kk Ll
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3

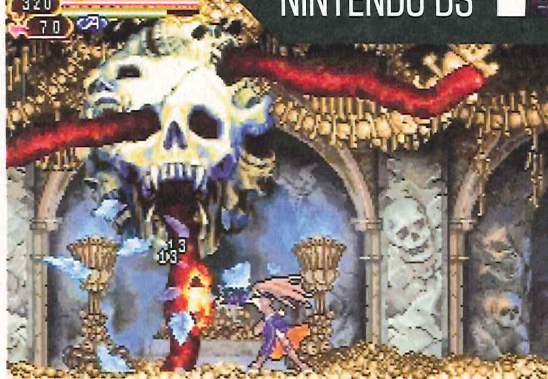


NINTENDO DS



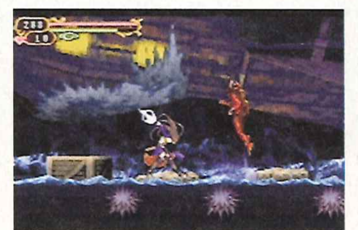
_GÉNERO **LO DE SIEMPRE, Y YA ES ALGO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS/JAPONÉS**
_WEB **WWW.KONAMI.COM**













_NEMESIS

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA



CASTLEVANIA DRACULA X CHRON. (PSP)

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA (DS)

CASTLEVANIA LEGENDS (GB)

JEFAZOS Y ADICTIVO DESARROLLO METROIDE... ES LO DE SIEMPRE, PERO NOS ENCANTA. ¿O NO?

Mucho hablar del prototipo de fanático del **PES** y nadie ha caído en la cuenta de analizar a los seguidores de otra lucrativa franquicia de **Konami**: *Castlevania*. Aún queda lo suyo para poder comprobar si **PS3** y **360** son capaces de darnos un *Castlevania 3D* decente (al fin), y mientras llega ese día, **Koji «Iga» Igarashi** nos va contentando con sucesivas entregas de la saga para **DS**, todas ellas hijas del celebrado *Symphony Of The Night*.

Al fan de *Castlevania* le importa poco que la mecánica *pseudometroide* no innove todo lo que debería, si a cambio obtiene su ración de jefazos, exploración y customización del ropaje y habilidades del protagonista de turno. Con la familia Belmont en la higuera, la responsabilidad de lidiar con Drácula y sus bandarras infernales recae en esta ocasión en una hechicera, Shanoa, capaz de absorber «glifos» mágicos a través del tatuaje de su espalda. Dichos símbolos nos proporcionarán diversas armas y magias que podremos combinar a nuestro antojo, mientras avanzamos por diferentes localizaciones. Esa variedad de escenarios, aunque poco extensos, contrasta con la habitual mecánica de explorar hasta la saciedad el mismo castillo (y aquí también lo hay, no os preocupéis).

La música, otro de los pilares fundamentales del legado *Castlevania*, es excelente aunque a veces chirríe un poco en comparación con lo que está pasando en pantalla (determinadas melodías pegarían más en un juego de motos que para ambientar la lucha contra los espectros de un bosque). Pero bueno, todo es cuestión de gustos. Los yanquis, tan suyos como siempre, han coronado a ***Order Of Ecclesia*** como el mejor *Castlevania* desde *Symphony Of The Night*. Servidor no suscribe esa opinión, quizás porque uno está un poco hastiado de una mecánica que ya acumula seis entregas entre las dos últimas portátiles de **Nintendo**, sin escapar del desarrollo *metroideo*. ¿Pero qué queréis que os diga? Si el futuro implica crear un *Castlevania 3D* para **DS** con unos gráficos tan horrorosos como el barco poligonal que aparece en uno de los escenarios… pues me quedo con ésta y quinientas entregas parecidas. Pero que no nos oiga **«Iga»** o seguirá explotando la fórmula hasta que se le caigan los dientes.



MIRA MI ESPALDA TATUADA Los glifos, tras ser absorbidos por la espalda de Shanoa, te proporcionarán armas y ataques mágicos.

CONCLUYENDO

La única queja que tenemos de este nuevo Castlevania para DS (gráficos hermosotes, buena BSO, la mecánica metroide que amamos) es su ausencia de novedades palpables. Ya va siendo hora de que «Iga» se ponga las pilas y se desmarque con algo diferente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,6	8,7	8,6	8,7		8,6

12+

NINTENDO DS





_GÉNERO **DÍA DE LA MARMOTA ENTRIPADA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **RISING STAR**
_DESARROLLADOR **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.VIRGINPLAY.ES/**

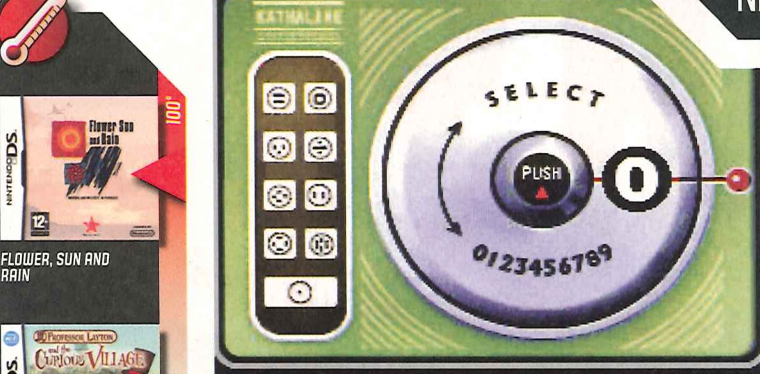
100°

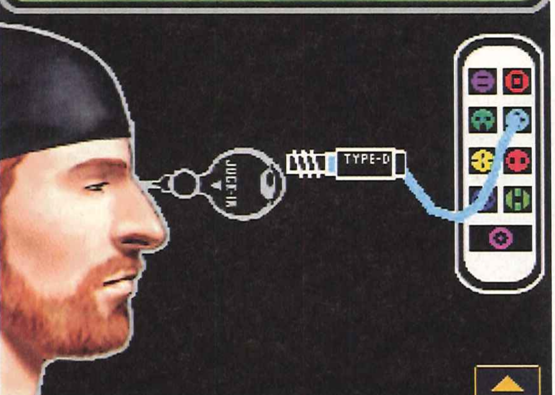
FLOWER, SUN AND RAIN

PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

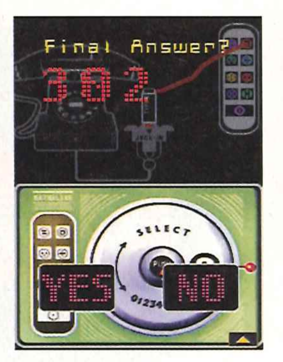
HOTEL DUSK

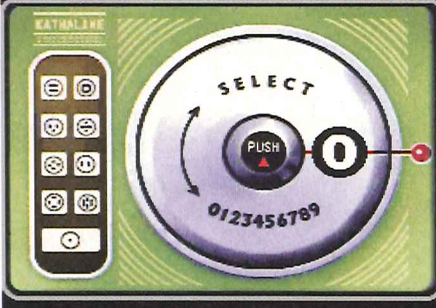
0°

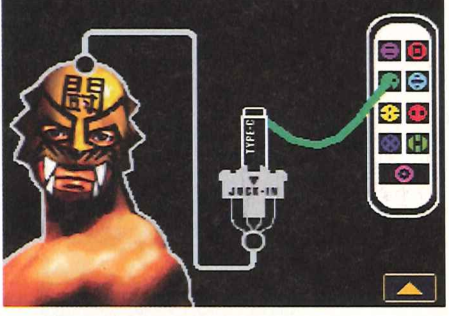












KATHERINE Lo mejor de la consola gibsoniana sigue el espíritu del juego: no hay ningún motivo para elegir qué clavija enchufar al hipotálamo de un wrestler. Es todo porque sí. Como debe ser.

_KUN

FLOWER, SUN AND RAIN

UNO DE LOS «JUEGOS PERDIDOS» DE SUDA 51 POR FIN LOCALIZADO Y PORTÁTIL. BRAVO.

Aquí defendemos a **Suda 51** principalmente por el riesgo. Nos gustan los tipos que se pasean a carcajada suelta por filos de azoteas; los que poseen universos propios e intransferibles que rayan la pedantería, el chabacanismo y el humor elevado en el mismo traje. Porque en el mundo son pocos, y en esta industria, se cuentan con los dedos de un muñón. Así que olé los bemoles de **Virgin Play** y de **Rising Star** por traernos -¡en temporada navideña, además!- una de las obras de estos sociópatas del diseño: un auténtico **Suda 51**, cosecha de 2001 en **PS2**, convenientemente porteado a chupito de **DS**.

Sírvase frío, agitado con irreverentes versiones *lounge* de **Satie**, **Beethoven** y otros *hits* de la música de ascensor, como conviene a un juego circunscrito a un complejo hotelero. Y qué pelotazo. Tenemos a Sumio Mondo, un «buscador», que no detective, vagando por la isla de Lospass armado de una maleta repleta de clavijas y conexiones llamada Katherine. Una bomba en un avión a punto de despegar, y un hotel que presta su nombre al título. Y sí, enigmas numéricos, a resolver mediante pistas y enchufando a Katherine donde haga falta, incluso en el ojo de un camionero. Pero Mondo fracasa. La bomba estalla. Y el protagonista despierta en el mismo día, mismo hotel, con el avión a punto de estallar. Y así otra vez, y otra, entre distintos enigmas, mientras el entorno cambia: los polígonos se retuercen, los personajes devienen en criaturas de **David Lynch**, y empezamos a sospechar que Sumio pierde la cordura mientras sigue enchufando a Katherine, entre números y músicas de ascensor, y días que se repiten, pero no.

Los de escaso paladar, degusten sus secuelas *mainstream*: yo ya defendí lo que debía.





CONCLUYENDO

Flower, Sun and Rain era una de las piezas que nos faltaba en el puzzle Suda: una aventura gráfica imposible, de mecánicas limitadísimas y eficientes, con una estética *groovy noir* que seduce y aplasta por igual. Uno de esos juegos donde lo que importa es la «experiencia».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,6	8,5	8,0	8,2	NINTENDO DS	8,3

CLASSICS TO GO

Revive el clásico juego de tablero chino conocido en todo el mundo. Para hacerlo más entretenido el jugador se aventura en unos viajes a través de la antigua China para contemplar los espectaculares paisajes de este increíble país.



MAHJONG

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

- MÁS DE 100 NIVELES CON 3 GRADOS DE DIFICULTAD SOBRE 12 TAPICES.
- MARAVILLOSAMENTE ILUSTRADOS EN EL MODO CAMPAÑA.
- FACILIDAD DEL MANEJO GRACIAS A LA PANTALLA TÁCTIL Y EL PUNTERO.
- FANTÁSTICAS ILUSTRACIONES CHINAS DECORAN LOS ESCENARIOS.



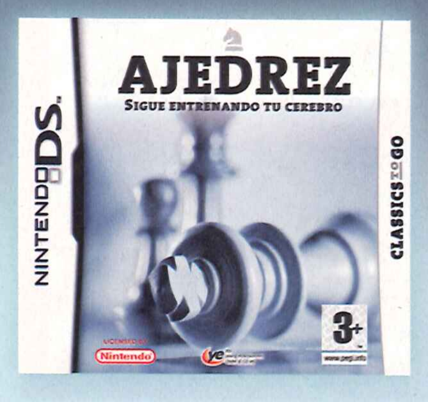
SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

Y demuestra que los "frikis" somos tipos inteligentes

AJEDREZ

SIGUE ENTRENANDO TU CEREBRO

El juego de los juegos, en cuanto a estrategia se refiere, espera a todos los usuarios de DS. Elige tu tablero, tus piezas, y comienza tu partida en quince niveles diferentes de dificultad que se adaptan a tu dominio del juego. La vista tridimensional del tablero te permite controlar a la perfección los movimientos de tu rival.



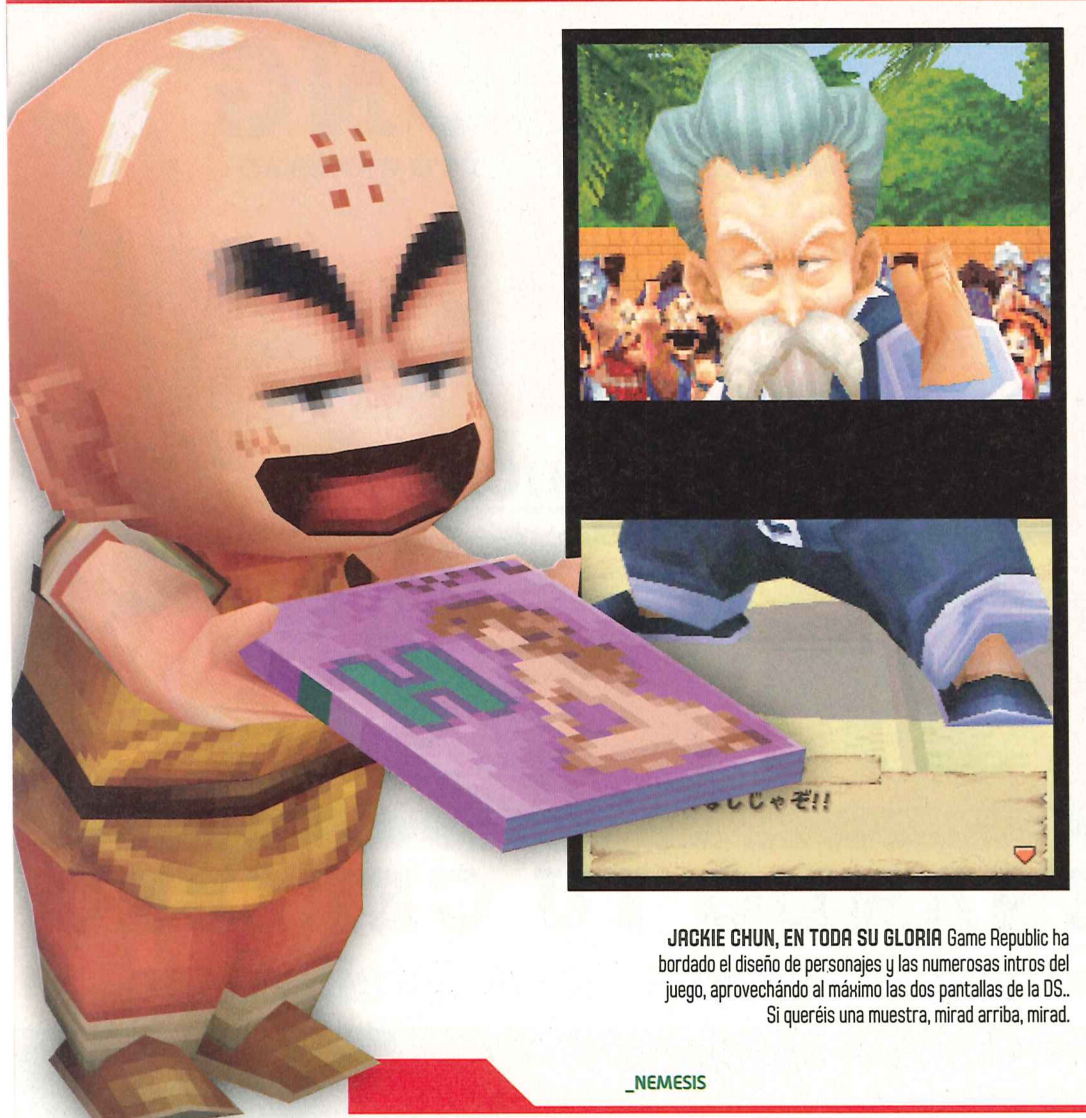
- NAVEGACIÓN POR VOZ Y VÍA PANTALLA TÁCTIL.
- VARIOS Y ORIGINALES MODOS DE JUEGO.
- MODO MULTIJUGADOR EN UNA SOLA DS, O VÍA INALÁMBRICA.
- APROPIADO TANTO PARA NOVATOS, COMO PARA JUGADORES AVANZADOS Y EXPERTOS.

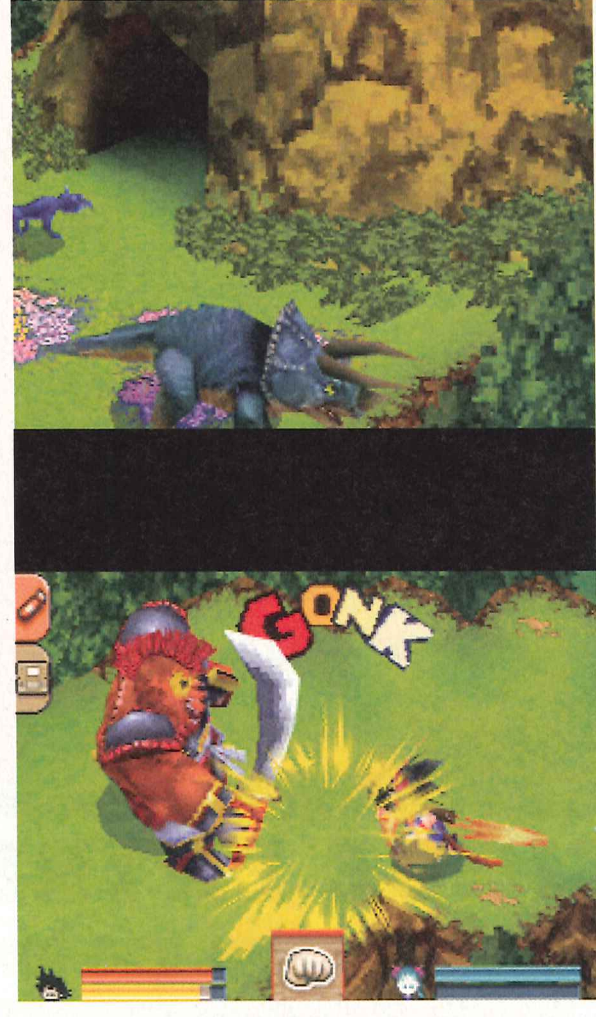












JACKIE CHUN, EN TODA SU GLORIA Game Republic ha bordado el diseño de personajes y las numerosas intros del juego, aprovechándo al máximo las dos pantallas de la DS.. Si queréis una muestra, mirad arriba, mirad.

_NEMESIS

DRAGON BALL ORIGINS

BANDAI RECREA EN DS LAS PRIMERAS AVENTURAS DE SON GOKU. CANTAD CONMIGO: VAMOS CON AFÁN, TODOS A LA VEZ, A BUSCAR CON AHÍNCO...

Venga, no te avergüenzes. Seguro que ya estás tarareando la canción de apertura de *Dragon Ball* , aunque sea mentalmente. Para los que superamos de largo la treintena, la infancia de Son Goku se grabó en nuestra sesera. Muchos creemos que fue la mejor época de la serie, cercana al humor de *Dr. Slump* y antes de convertirse (con el Son Goku adulto) en una *space opera* llena de mastodontes hipervitaminados, capaces de volatilizar un planeta con sólo un mal gesto.

Pero como ya hemos dicho en otras ocasiones, el prolongado éxito de *Dragon Ball Z* en EE.UU. nos ha impedido disfrutar de mas juegos inspirados en la infancia de Son Goku. Siempre empeñados en narrarnos por 19ª vez la llegada de Raditz a la tierra, **Bandai** ha explotado año tras año las sagas de *DBZ*, dedicando poca atención a los primeros capítulos del manga. Bueno, con una notable excepción, el *Dragon Ball Advanced Adventure*, que salió a la venta en 2005. Aquella pequeña maravilla para **GBA** se iniciaba con el primer encuentro con Bulma y concluía en el duelo contra Piccolo Daimaoh. ***Dragon Ball Origins*** no abarca tantos episodios del manga, pero deslumbra al usuario con intros a doble pantalla (a cargo de un fantástico motor gráfico) y una encantadora recreación de cada suceso, personaje y localización desde el arranque del manga hasta la finalización del primer Gran Torneo de las Artes Marciales.

El look Toriyama, en polígonos.

Desconozco si entre las filas de **Game Republic** (autores de *Genji*, *Dark Mist* o *Folklore*) abundan los fans de **Toriyama**, pero los tipos han bordado el modelado de los personajes, especialmente las expresiones. La pose de zorra interesada de Bulma, la cara de pánfilo de Goku, la malicia de Krilín...ni siquiera se echa en falta el *cel shading*, tan en boga ultimamente. Vale, de acuerdo, todo es muy bonito...¿pero cómo es la mecánica? El control recuerda mucho a



DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE (GBA)

DRAGON BALL ORIGINS (DS)

DRAGON BALL (NES)

OTRO PEDACITO DE GLORIA EN TU BOLSILLO

Recibió un 93 en el número 156 de SuperJuegos...y no nos arrepentimos de ello. Si aún no tienes este tesoro para GBA, corre y búscalo en tiendas de 2ª mano. Sus deliciosos gráficos sólo son superados por su furiosa mecánica arcade y el mimo con el que recrea buena parte de la infancia de Son Goku.



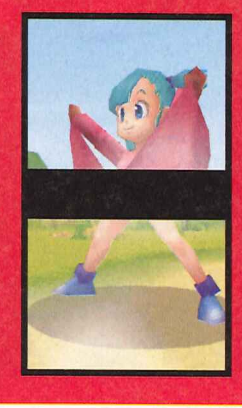


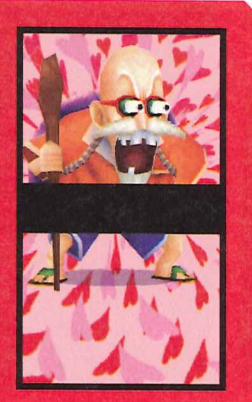


_GÉNERO A BUSCAR CON AHÍNCO LA BOLA DRAGÓN
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI NAMCO
_DESARROLLADOR GAME REPUBLIC
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM/ES/

TAN PICARÓN COMO EL MANGA

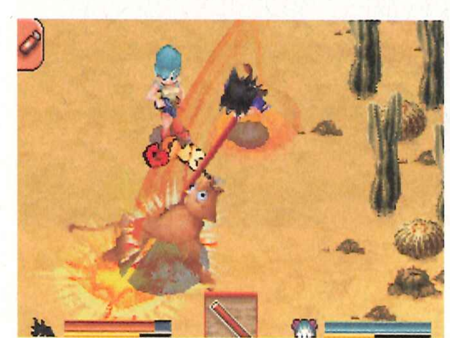
Nos temíamos lo peor tras el obligado peaje del original japonés por el mercado USA, pero todas las cochinadas del manga original de Toriyama permanecen en el juego, para regocijo de los fans y asombro de los yanquis. Eso sí, la oportuna separación entre las dos pantallas de DS se encarga de tapar la parte mas cruda.



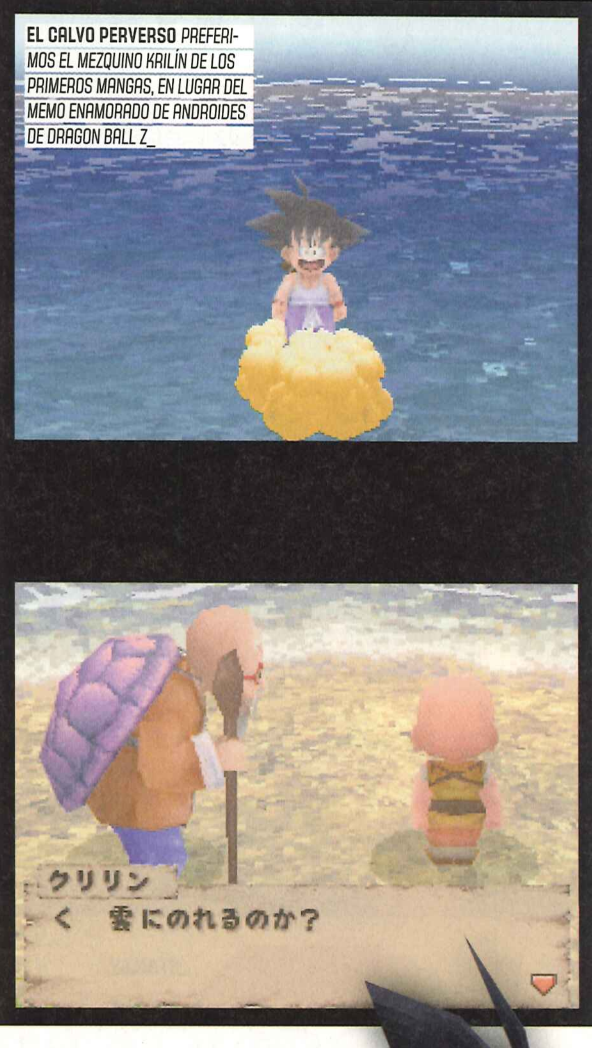












EL CALVO PERVERSO PREFERIMOS EL MEZQUINO KRILÍN DE LOS PRIMEROS MANGAS, EN LUGAR DEL MEMO ENAMORADO DE ANDROIDES DE DRAGON BALL Z_

EL JUEGO HA SIDO DESARROLLADO POR GAME REPUBLIC (FOLKLORE, DARK MYST, GENJI...).

Zelda: Phantom Hourglass. Con el *stylus* vas marcando la dirección hacia donde quieres que vaya el personaje, ejecutando diversos ataques y técnicas (a puño descubierto o con el bastón mágico) según cómo hayas rascado la pantalla. Por ejemplo, si usas el bastón y trazas una línea con el *stylus*, el bastón se alargará: si trazas un medio círculo, Goku lo balanceará de uno a otro lado. En compañía de Bulma, dependiendo del capítulo, explorarás bosques y cuevas, o recrearás situaciones y combates extraidos del manga (la pelea con Yamcha, perseguir a Puar, las mazmorras de Pilaf, el entrenamiento con Muten...). En total son 8 capítulos, cada uno con un número de subepisodios (algunas a desbloquear posteriormente) que oscila de 6 a 10. No vamos a negar que habríamos preferido otro tipo de control, pero uno acaba acostumbrándose, espoleado por una trama que no olvida recrearse en los fragmentos más cochinos del manga original. Más de un yanqui habrá flipado al ver, por primera vez, a Bulma enseñando la piñonera a Muten. Esperemos que no lo censuren en la versión europea, a la que no hemos podido echar el ojo todavía.

Si has leído hasta aquí y no has saltado de página, está claro que eres un fan de *Dragon Ball* y ya tenías pensado agenciarte este cartucho. No lo lamentarás, aunque sea por revivir situaciones memorables de la infancia de Goku. Es pronto para saber si el resto de la historia (la lucha contra los del Lazo Rojo, la torre de Karin, Piccolo Daimaoh...) recibirá un trato similar en el futuro. Yo voy mas allá.: quiero ver a los quintillizos Murasaki, en **PS3**, con la calidad gráfica de *Naruto Ultimate Ninja Storm*.



CONCLUYENDO

El friki dragonboliano que hay en mí pedía a gritos un noventaymucho, pero reconozco que el sistema de control se le atragantará a más de un jugador. De todas maneras, teniendo en cuenta los pocos juegos basados en la infancia de Goku que hay, yo no dejaría escapar este cartucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,0	8,0	7,9	8,6	8,7

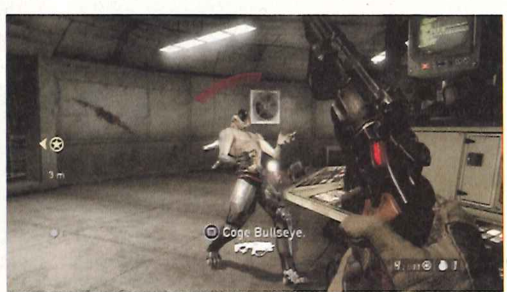




RECOMENDAMOS
En aglomeraciones de estos clones de John Tones, usar el Splicer, un arma que lanza sierras que rebotan sin parar, provocando amputaciones masivas. Diversión asegurada.







_STAN BY

RESISTANCE 2



ENTRE CRITICAS MATIZABLES Y ALABANZAS TAL VEZ DEMASIADO ENTUSIASTAS, INSOMNIAC VUELVE A INTENTAR DARLE A PS3 EL SHOOTER EXCLUSIVO DEFINITIVO CON REGULARES RESULTADOS.

Si en otro sitio de este mismo número digo que *Legendary* es una muestra de lo peor que la acción en primera persona puede generar, justo es admitir que ***Resistance 2*** juega muchas veces en la misma liga. Alto: no quiero decir con esto que **Insomniac** haga las cosas tan mal como **Spark Unlimited** (por los motivos que sean... lo de esta última, digo), pero sí que por momentos parecen columpiarse sobre el borde del mismo precipicio. No obstante, los resultados con ***Resistance 2*** son, a la larga, y pese a los defectos, mucho más interesantes y, sobre todo, divertidos que los de **Spark**. El por qué aún no lo tengo claro: ¿casualidad? ¿desvergüenza? ¿ambas?

La revista *Edge* ha calificado, no sin cierto desdén, a ***Resistance 2*** con un «6», ante la furia de lectores y jugadores que no entienden cómo puede hacerse esto -oh, Dios mío- con uno de los Triple A de **PS3**. Más cuando el resto de la prensa parece alabarlo como, bueno, como el juegazo que se supone debería ser. Por mi parte, puedo entender perfectamente esa opinión de *Edge*: ***Resistance 2*** puede llegar a ser terrible... O, maticemos, podría haber llegado a ser terrible.

El mismo principio del juego anticipa horrores que solo se cumplen en parte: con una linealidad completamente abrumadora, rozando lo ridículo, los primeros momentos hacen las veces del tutorial de rigor, solo que aquí parece realizado para alguien que jamás ha jugado a un FPS. Las instrucciones, el ritmo de esos primeros momentos, la obviedad de todo, parece un compendio de juego para inútiles... dicho esto desde el prisma de alguien talludito en este género, claro, porque tema para otro día sería discutir si esto -plantear introducciones para jugadores totalmente noveles- es algo realmente negativo o no... En cualquier caso, esta linealidad, tosca en muchas ocasiones, más sutil y disimulada en otros, se mantiene durante todo el juego. Más preocupante resulta que dentro de ésta, algunos niveles y escenarios sean poco o nada estimulantes.

Parte de la culpa recae en el diseño visual. A pesar de que **Insomniac** intenta crear sensación de grandiosidad y épica, ya sea con enemigos enormes (el mismo de la *intro*, algunos jefes finales, o los Titanes y demás monstruacos con los que nos topamos cada vez más a menudo según avanza el juego), como con algunos escenarios que apuntan a espacios gigantescos, al final todo acaba rezumando cierto aroma a cartón-piedra. Parte de la responsabilidad cae sobre muchas de las texturas empleadas (si hubo quien se echó las manos a la cabeza con *Halo 3*, que se prepare aquí), aunque en realidad se deba más a una cuestión de diseño de escenarios y distribuciones del espacio (jugable vs. fondos, etc.). Lo de las texturas está ahí, sí, pero personalmente lo considero una deci-



_GÉNERO QUIERES CALDO, TOMA DOS TAZAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR INSOMNIAC
_DISTRIBUYE SONY C.E. _JUGADORES 1-60
_ON-LINE SÍ _TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://BETA.MYRESISTANCE.NET

PREDATOREANDO ÉSTE ES UNO DE LOS ENEMIGOS MÁS TRAMPOSOS: LETAL DE UN GOLPE, SOLO SIRVE PARA EL SUSTO FÁCIL_

PANTALLA PARTIDA Un ejemplo del cooperativo jugado con pantalla partida, siguiendo un formato muy similar al de Halo 3.

sión positiva teniendo en cuenta la cantidad de enemigos (o jugadores en los modos *on-line*) que el juego pretende manejar en pantalla. Y son muchos.

Esto es lo que hay, chavales

Sería fácil vapulear también a ***Resistance 2*** por algunas decisiones sobre la mecánica básica de combate y la configuración del reto para el jugador. Me explico: **Insomniac** ha optado por la vía de la acumulación. Son muchas las ocasiones en las que el juego lanza contra el jugador decenas de enemigos. En ocasiones son Quimeras de varios tipos, con sus propias estrategias (que a ratos parecen realmente pensadas, y otras realizadas por memos...), y en otras hordas de descerebrados *proto-zombis*. Y el objetivo de los ataques es, siempre, el jugador. Da igual cuán acompañado esté: todos los disparos, todos los enemigos, se dirigirán a él. Y sus aliados parecen, la mayor parte del tiempo, estúpidos incompetentes.

Inesperadamente, aunque sobre el papel resulte tramposo o barato, esto acaba resultando beneficioso para el juego. ***Resistance 2*** ofrece momentos violentos absolutamente catárticos, ya sea al enfrentarse a un comando Quimera excesivo, a una cincuentena de humanos *quimerizombificados*, o a monstruazos de tres metros que aparecen a pares y lanzan en cadena misiles devastadores sobre el jugador. En estos momentos, ***Resistance 2*** parece transmitir un mensaje de **Insomniac** al jugador: «*esto es lo que hay, es lo que hemos podido hacer*». O lo que han querido, aún no lo tengo claro. Pero una vez aceptadas las reglas, resulta terriblemente divertido. Es más, siendo o pareciendo consciente de esta aproximación con cierto aroma clásico (como si se esperara que echaras monedas de cinco duros sin parar), ***Resistance 2*** presenta incluso momentos cinemáticos en primera persona en los que se nos anticipan enfrentamientos desproporcionados que luego no tienen lugar. Para luego, una vez relajados, con el susto pasado, asaltarnos por sorpresa con decenas de enemigos. ➔

A VECES, LA VÍA DE LA ACUMULACIÓN DESCEREBRADA SÍ FUNCIONA, AUNQUE SEA POR CASUALIDAD

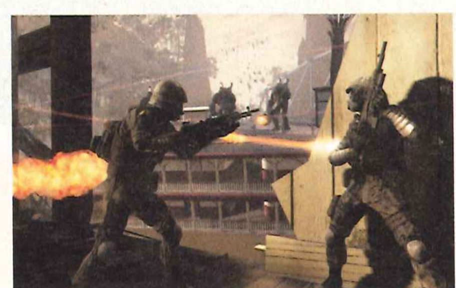




QUÉ SUSTO DURANTE UN BREVE MOMENTO, RESISTANCE 2 LLEGA A CAUSAR INCLUSO ALGO DE MIEDITO_

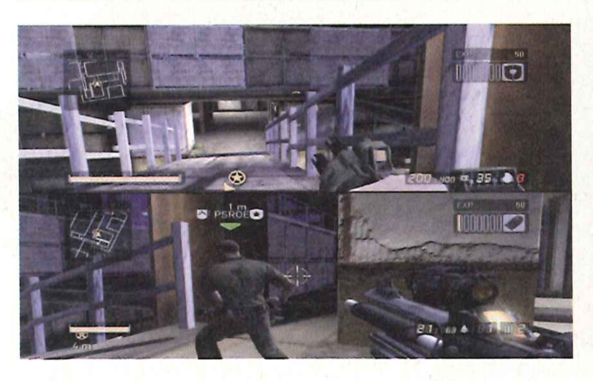






CORRE, NATHAN, CORRE

En enfrentamientos con jefes finales o Titanes, Insomniac consigue un logro no sabemos si también accidental: el tener que correr con un bicharraco pisándonos los talones añade un componente de épica y desesperación delicioso. Algo que podría explotarse más en el género: no incidir tanto en lo que se ve en primera persona y aprovechar lo que no se puede ver.





¿MANDE? Hay problemas con el sonido: el volumen de los diálogos entre personajes, en nuestro código al menos, fluctúa de forma ilógica según nuestra posición. A veces más cerca significa más bajo.

BERSERKS En multijugador, un medidor, ahí, arriba a la derecha, se llena según nuestra actuación y permite usar habilidades especiales, como mayor resistencia, regeneración, munición más bestia, etc.

PARA DECIRLO EN POCAS PALABRAS: DISEÑO MEDIOCRE, DIVERSIÓN INESPERADA

A favor juega también el tener las herramientas adecuadas para sobrevivir. Resulta estimulante encontrar un juego en el que el arsenal es más que una mera estadística, con armas con usos secundarios prácticos y divertidos y que aportan una dimensión táctica (escudos, balas detonables, absurdas mirillas con *bullet-time*...). No obstante, si la campaña de ***Resistance 2*** llega a brillar, tal vez por accidente, el multijugador merece ser destacado por méritos propios. Por un lado, en el Modo Cooperativo, incrustado en la historia del juego como escenarios complementarios, hasta ocho jugadores pueden superar los varios objetivos propuestos, teniendo que elegir bien entre una de las tres clases disponibles, mejorables con experiencia, y absolutamente complementarias y necesarias todas para el éxito.

El Competitivo, por su parte, con la ya cacareada posibilidad de soportar hasta 60 jugadores al mismo tiempo, no deja de resultar de algún modo tramposo, ya que éstos se dividen en escuadras con objetivos distintos, de manera que las decenas de jugadores están siempre repartidas por el escenario. Algo que entendemos facilita el manejo de tantos participantes. No obstante, sí es cierto que hacia el final de cada ronda la accción tiende a concentrarse, y la escala del enfrentamiento aumenta. En cualquier caso, todo se beneficia de un evidente ajuste en cuanto a calidad visual. Que nadie espere el detallismo de un *Call of Duty 4*, porque, como ya se percibe en la campaña en solitario, aquí también ha habido sacrificios en busca de un *framerate* decente (que, desde luego, lo tiene). Con todo, pese a que el aspecto no es absolutamente espectacular, todo contribuye a crear un *shooter* netamente arcade (diablos, si hasta a veces los enemigos parecen desplomarse como en *Doom*), también en una campaña en solitario mediocre en general y brillante en momentos concretos, pero muy especialmente en un multijugador que los usuarios de **PS3** menos tiquismiquis van a agradecer muchísimo.

CONCLUYENDO

No es brillante en términos de diseño, muchos de sus logros parecen involuntarios, y el multijugador puede llegar a parecer algo tosco, pero, al final, Resistance 2 resulta un shooter tremendamente divertido en sus mejores momentos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,4	8,0	8,5	8,2	8,5



NINTENDO DS
7+

_GÉNERO **IMAGINA SER MAD DOCTOR**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **EIDOS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **BACKBONE INTERACTIVE**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MONSTERLABTHEGAME.COM/ES**



AHORA ME TOCA A MÍ La imprevista implementación de un sistema de combate por turnos para la lucha entre las criaturas exige todos las estrategias habituales.



¡ESTÁ VIVO, VIVOOOOO! La creación de homúnculos es lo más divertido de Monster Lab.



_JOHN TONES

MONSTER LAB

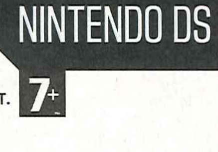
CONSTRUCCIÓN DE MONSTRUOS EN DS (Y WII), DE ENFOQUE CLARAMENTE INFANTIL Y EN FECHAS NAVIDEÑAS... TRANQUILOS, NI REMOTAMENTE ES LO QUE PARECE.

Sobre la mesa, todo pinta fatal: construcción de monstruos, minijuegos salpimentando el proceso y estética (ugh) timburtoniana. Pero el jugador que supere los comprensibles prejuicios iniciales se va a topar con un juego de densidad inaudita y que, de hecho, puede abrumar a los jugadores más inexpertos. Excepto a esos que tienen problemas de socialización.

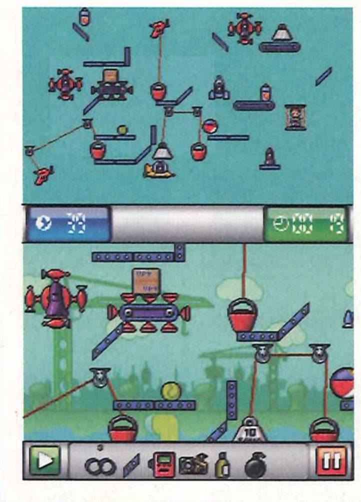
Total: con una estética deliciosa en las fases de laboratorio (ojo a los guiños al expresionismo alemán silente) y con un sentido del humor para niños perversos, ***Monster Lab*** propone al jugador revitalizar una gloriosa asociación de científicos locos en decadencia haciéndole construir monstruos (¡600 posibilidades combinatorias!) y mandándolos a pelear contra otros homúnculos en combates, atención, sistematizados por turnos. Nada de habilidad descerebrada: los minijuegos son notables, el componente estratégico es muy elevado y el conjunto rezuma profundidad y buen gusto.

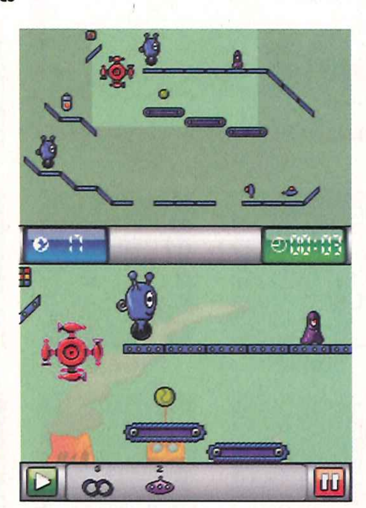




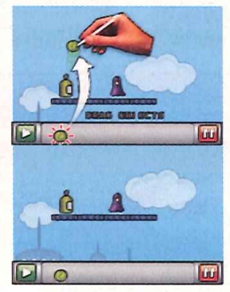


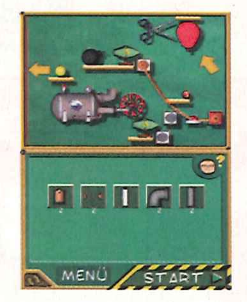
_GÉNERO **DEUS EX MACHINA**
_PAÍS **HUNGRÍA** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MOST WANTED ENTERT.**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.ATARI.ES**











_JOHN TONES

MECHANIC MASTER

CON LA FIEBRE POR RUBE GOLDBERG, ESTABA CANTADA UNA VERSIÓN DE INCREDIBLE MACHINE PARA DS...

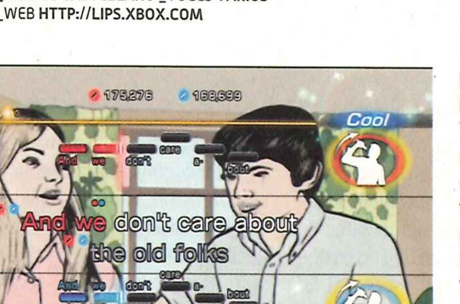
Por desgracia, esa estética entre aséptica, fotorrealista y tan de PC de los noventa que tenía el original y memorable *Incredible Machine* ha sido sustituida por un blandísimo y poco adecuado tratamiento gráfico (por favor, que estamos hablando de Máquinas de Movimiento Perpetuo, un poco de sobriedad conceptual nos vendría de perlas), propio de tutorial de *MS Paint* y que fulmina algo de la cachonda ceremoniosidad del original. Por lo demás, ***Mechanic Master*** encaja perfectamente en **Nintendo DS**: las cintas corredizas, los trampolines, las rampas y las coreografías de atracciones gravitatorias múltiples funcionan perfectamente con la pantalla táctil, y las novedades como portales transportadores al estilo *Portal* o pistas de despendole acrobático a lo *Line Rider* son bienvenidos. Un sencillo generador de máquinas a gusto del jugador redondea un título abiertamente menor, pero muy divertido.

GLOBAL
7,0

XBOX 360

12+

_GÉNERO **SINGSTAR PARA 360**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **INIS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **VARIOS**
_WEB **HTTP://LIPS.XBOX.COM**



UN CONSEJO GRATIS
Ya lo tuvimos que gritar en el bar donde trabaja Melongasoil, pero lo repetimos: si te toca la canción de Peter, Bjorn & John y no sabes silbar... ¡NO SILBES!



_JOHN TONES

LIPS

EN SU CONSTANTE LUCHA POR RESULTAR ATRACTIVA PARA EL MERCADO CASUAL, XBOX 360 ACOMPAÑA EL LANZAMIENTO DE NXE CON UN KARAOKE. LÓGICO.

Esencialmente, las diferencias entre los juegos de interpretación musical están en el *tracklist*: si te gustan las canciones, te gustará el juego. A mí no me gustan las canciones de ***Lips***. Salvo cosas muy cantables y divertidas (**Alaska**, **A-Ha**, las petardadas *random*), la selección para España es inferior a las de esos *Singstar* de los que siempre nos quejamos, y hay un exceso de vocalistas femeninas que dejarán poco espacio para jugadores-macho. Y la opción de subir mp3s propios es una chorrada sin aplicación real más allá que la de cantar en la bañera con una radio de fondo.

Pero además el juego está organizado perezosamente: el Modo para un jugador no tiene alicientes para cantar en solitario, y las florituras estéticas son eso: superficialidades. Eso sí: los Modos competitivos para varios jugadores son muy divertidos (aunque escasos) y los micrófonos, los mejores en un juego de este tipo.

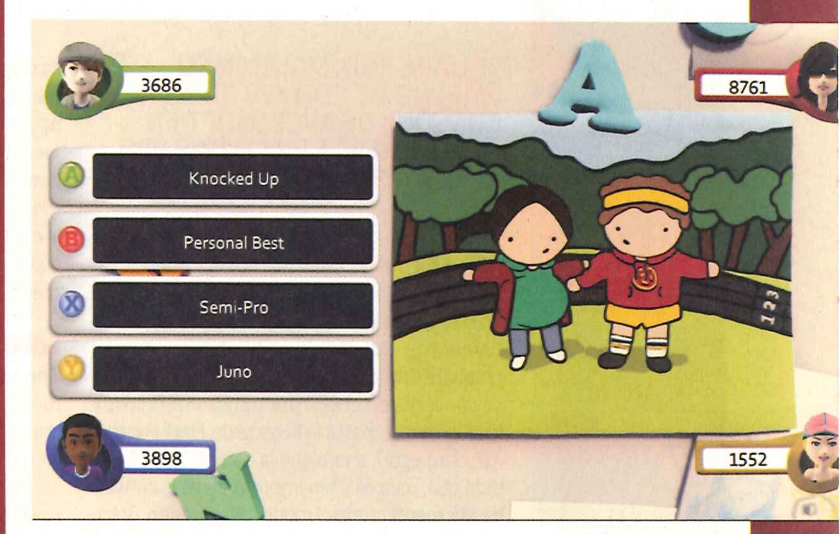
GLOBAL
7,0

XBOX 360

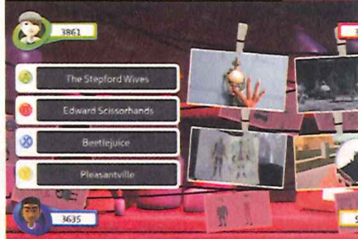
12+



_GÉNERO **HACERSE EL LISTILLO FRENTE A LA PARIENTA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT GAME STUDIOS**
_DESARROLLADOR **SCREEN LIFE / KROME STUDIOS**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.XBOX.COM/ES-ES/GAMES/S/SCENEITBOS/**







_NEMESIS «BETAMAX LOVER»

SCENE IT?
GRANDES ÉXITOS DE TAQUILLA

CINÉFAGOS Y RATAS DE FILMOTECA... ENFRENTAOS A TRAVÉS DE XBOX LIVE EN UN NUEVO MARATÓN DE PREGUNTAS DE CINE

Vayamos directos al grano. ¿Es mejor el nuevo ***Scene It*** que su antecesor? Rotundamente sí. En la primera entrega echamos en falta dos elementos que habrían alargado notablemente la vida del producto: juego *on-line* y descarga de nuevos paquetes de preguntas. Ambos aspectos aparecen en esta secuela, que vuelve a evaluar nuestros conocimientos de cine de todos los géneros y épocas. Desde luego, mola humillar a tus hermanos con tus, normalmente inútiles, conocimientos sobre comedias derivadas del *SNL*, pero aún más hacerlo frente a desconocidos de toda España. El juego soporta además los nuevos avatares de la reciente actualización *NXE* (ver los adefesios que se ha hecho la peña proporciona horas de risas), y los tiempos de carga son bastante cortos. Si te mola el cine y quieres animar las fiestas sin recurrir al típico karaoke, es una buena opción. Las chicas se pirran por los estudiosos del cine *trekkie*. En serio.





_CHIARAFAN

THE LAST REMNANT

SQUARE ENIX SIGUE EN SU EMPEÑO DE CONVERTIR A LA CONSOLA DE MICROSOFT EN UN REFERENTE EN LO QUE RPG NIPONES RESPECTA

Muchas ganas teníamos de ponerle las manos encima a este ***The Last Remnant*** en su versión definitiva, por varias razones. La primera de ellas es que queríamos comprobar si **Square Enix** cumplía lo prometido y este título se convertía en el RPG por turnos «definitivo» (por lo menos hasta la llegada de *Final Fantasy XIII*, claro está), ahora que la compañía ha decidido que, para ella, tan importante es la consola de **Microsoft** como el mundo **PlayStation**, único coto de caza para ella hace no demasiado tiempo. Nuestra otra inquietud hacía referencia al acabado gráfico del juego. En la beta de *preview* a la que tuvimos acceso hace algunos meses, este apartado distaba mucho de estar finalizado, y presentaba algunos fallos muy, muy graves. Pues bien, hay que decir, antes de entrar en el desarrollo del juego, que en lo jugable se ha conseguido. Seguramente es la obra más redonda del catálogo de RPG´s «a la japonesa» de **Xbox 360** (y no es que la consola esté mal dotada en este sentido). En cuanto al acabado gráfico, nuestros más oscuros presagios se han hecho realidad, o casi.

Por todo lo alto

The Last Remnant es un juego grande, majestuoso en casi todos los sentidos. Empezando por la historia, tan grandilocuente, dramática y bien encajada como en los mejores títulos de la compañía. No por eso es menos típica, ya que recurre al tópico del joven que, mientras intenta resolver un problema personal, se ve sumergido en un conflicto global entre varios reinos y, claro está, él sin saberlo guarda una de las claves para resolver el rompecabezas que propone este argumento. La multitud de secuencias cinemáticas creadas con el propio motor del juego (los vídeos de antaño, concebidos mediante CG´s ya son un anacronismo, viendo la calidad que se alcanza con los polígonos y las texturas que es capaz de gestionar la consola) y las conversaciones entre los carismáticos (gracias en parte a una excelente interpretación de las voces en inglés y a una no menos perfecta traducción al castellano) personajes logran crear uno de esos desarrollos en los que merece la pena avanzar sólo por conocer cómo continuará la historia.

Pero es sin duda su mecánica la que hace de esta producción algo único y genial. Bajo una perspectiva en tercera persona, controlaremos al héroe de la aventura, Rush (nombre bastante común en este tipo de juegos, por otro lado) mientras explora pueblos, ciudades, cavernas bosques y demás. Entre localización y localización nos trasladaremos mediante el típico mapa general del mundo, pero la acción llegará cuando



DISEÑO LA PARTE TÉCNICA ES DEFICIENTE, PERO LA ARTÍSTICA, TANTO EN ESCENARIOS COMO EN PERSONAJES, RAYA A GRAN ALTURA.









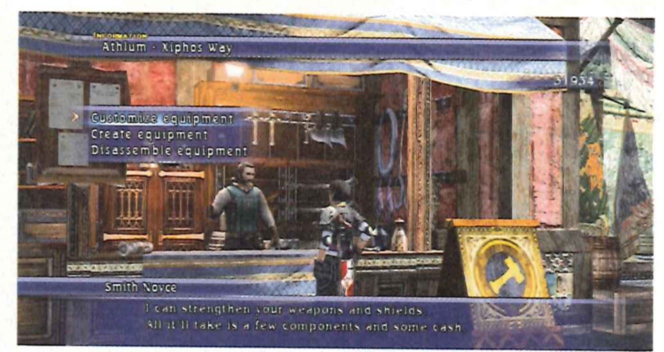
_GÉNERO RPG GRANDILOCUENTE DE RELIQUIAS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE ENIX
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO/INGLÉS
_WEB WWW.LASTREMNANT-GAME.ES

entremos en combate con los enemigos. Afortunadamente, estos aparecerán en pantalla, y podremos entablar batalla cuando lo deseemos (o huir de ella), e incluso decidir con cuántos de ellos deseamos vernos las caras (a mayor riesgo, mayor recompensa) mediante un sistema que recuerda al utilizado en *Blue Dragon* y que funciona a las mil maravillas. Pero la gran diferencia entre este juego y los demás es que aquí controlaremos a unidades compuestas por varios personajes, hasta cinco, que comparten puntos de vida. Es decir, que daremos las órdenes a cada una de las unidades y cada integrante actuará dependiendo de su capacidad. Según la posición, el momento o la composición, cada uno de estos grupos contará con órdenes particulares al comenzar cada turno. La configuración de cada una de ellas se convierte en el apartado más importante y complejo de la micro gestión, y sus posibilidades son casi infinitas. Constituye toda una delicia el comprobar cómo en las batallas más grandes (en las que pueden darse citas decenas y decenas de personajes) estas decisiones que hemos tomado anteriormente en los menús influyen de forma decisiva en el combate.

Pero no creas que el título no hace concesiones a la acción, aunque no las necesite para lograr una jugabilidad excelente. En ciertos momentos de la batalla tendrán lugar los conocidos QTE de cuyo resultado dependerá que asestemos un golpe más certero. De esta manera se consigue de forma muy eficiente que el jugador esté pendiente del mando en todo momento.

Hasta aquí las virtudes de TLR, que no son pocas. Sin embargo, no sabemos si por la inexperiencia de los programadores de **SE** con el motor Unreal 3, el juego presenta un *frame rate* muy inestable en los combates, y las texturas tardan mucho en cargarse. Esto, unido a los constantes y largos tiempos de carga, «afean» un juego que se merecía un trato mejor en este apartado.

UN DESARROLLO TAN ORIGINAL COMO ADICTIVO, EN LA LÍNEA DE LAS MEJORES PRODUCCIONES DE LA COMPAÑÍA NIPONA





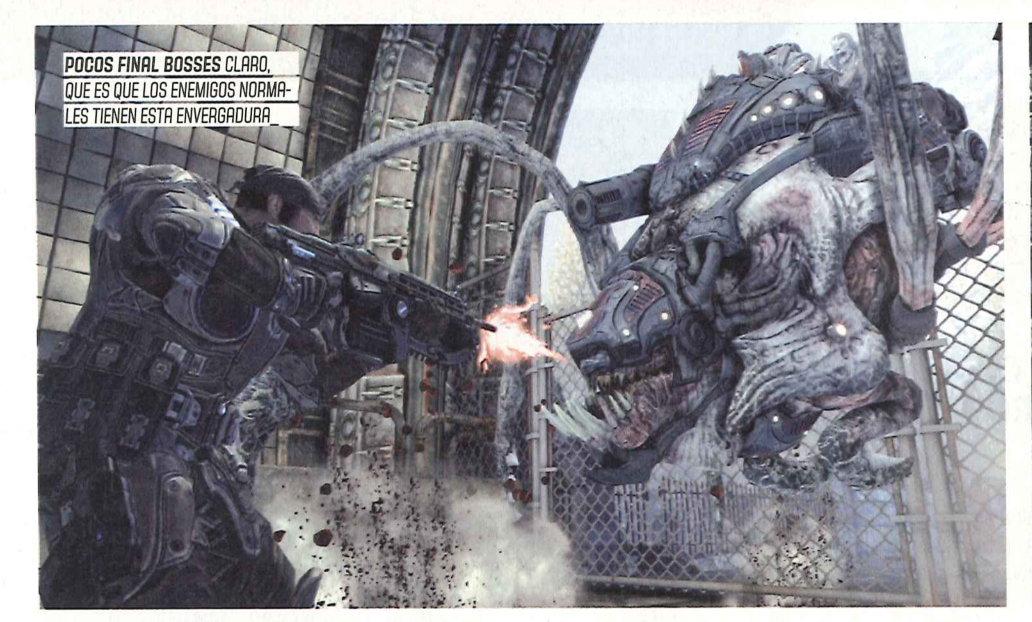
¡A FORMAR! Desde esta pantalla podrás cambiar la formación y composición de cada una de las unidades, algo que decidirá el rumbo de las batallas más frecuentemente que el equipamiento del protagonista, por ejemplo.

CONCLUYENDO

No entendemos muy bien cómo los programadores han conseguido un acabado tan redondo en casi todos los apartados y han descuidado tanto el técnico. Esperemos que la versión para PS3 corrija estos defectos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,0	9,2	9,1	9,2	8,9




POCOS FINAL BOSSES CLARO, QUE ES QUE LOS ENEMIGOS NORMALES TIENEN ESTA ENVERGADURA_









_JOHN TONES

GEARS OF WAR 2



DE TODAS LAS CRÍTICAS ESTÚPIDAS QUE HA RECIBIDO GOW, DESTACA LA DE QUE ES UNA SERIE POR Y PARA HOMBRES

Léase: una serie machista, descerebrada, impulsiva, testosterónica. Es decir, excesivamente simple. Y no: aunque la guionista (hembra) **Susan O'Connor** no vuelve en esta segunda entrega, el punto de vista distanciado, irónico, a medias fascinado y a medias hastiado de la condición masculina, planea sobre esta nueva entrega. El descerebre propio de la serie funciona de nuevo como comentario sobre su propia impulsividad cuando los compañeros de Marcus intentan pensar acerca de las motivaciones y naturaleza de la peligrosa Imulsión que está matando humanos en la superficie. Marcus Phoenix, no lo olvidemos, salvaguarda de la Humanidad, pronuncia la que bien podría ser la mejor frase del año en un videojuego: «*Por mí como si comen mierda y se mueren*». Ahí, tendiendo un puente entre los pueblos.

La sistemática búsqueda del más difícil todavía que persiguen los dos juegos de **Epic Games** tiene de todo menos simplicidad. Por ejemplo, el nivel que se desarrolla dentro (ojo si no quieres que te chafen la sorpresa) de un gusano gigante es un monumento al exceso poligonal, un baño de sangre, órganos, excrementos y bilis que no está al alcance de un *Devil May Cry 4*, por poner el ejemplo de un juego que confunde tamaño con escala. Los escenarios, más variados (aunque hay momentos en los que uno acabe maldiciendo las cuevas de las narices), tienen cada uno sus propias características, pero comparten la vocación por dejar estupefacto al jugador con sus grandiosos excesos. Y no hablo solo de los culos de gusano, sino de las catedralicias construcciones subterráneas de los locust, de las fábricas abandonadas, de los precipicios que se salvan haciendo saltar a un tanque de varias toneladas...

Gears of War 2, además, hace un interesante esfuerzo por conmover al jugador sin perder ni un ápice de brutalidad. La personalidad de Marcus Phoenix, matizada por la inútil deserción en busca de su padre que nos fue explicada en la primera entrega, sigue ganando en aristas, y la búsqueda de la mujer de Dom y la presentación de nuevos personajes ayuda a que el equipo de asnos importen más allá de una simple (y enorme) masa muscular. El giro emocional más sorprendente, sin embargo, viene dado por los locust, que sin palabras y comportándose a menudo como carne de cañón, acribillados y vejados por la poco discreta lengua de Marcus, comienzan a ser una intrigante incógnita más que una amenaza sin alma. El tramo final del juego hace pensar en una conclusión en la tercera parte que intuimos que pondrá a los locust en un punto moral inesperado. Los apuntes que en ***Gears of War 2*** se hacen en ese sentido son inesperados y bienvenidos.

Y para los amantes de la zambomba tecnológica, ***Gears of War 2*** es también justo lo que cabría esperar: el depuradísimo sistema de control basado en la cobertura, sencillo de usar y complejo de dominar, ha sido mejorado. Pasar ahora de una cobertura a otra es más sencillo y fluido, y la aparición de coberturas móviles es una novedad anecdótica pero interesante (el escudo de los *boomers* salvará más de un culo en los enfrentamientos *on-line*). Cosas como los duelos de sierras mecánicas y las nuevas armas son simples y bienvenidas evoluciones de lo que ya presentaba el primer *Gears of War*. En **GOW2**, con la posible salvedad de los niveles de conducción que, como en la primera entrega, no terminamos de ver claros, todo está más engrasado,

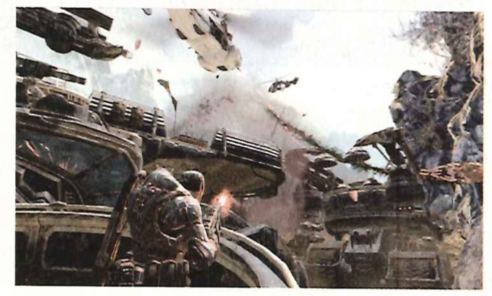
GEARS OF WAR 2

XBOX 360



_GÉNERO **MÁS ALTO, MÁS GRANDE, MÁS FUERTE**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **EPIC GAMES** _DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-10** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.GEARSOFWAR.COM**





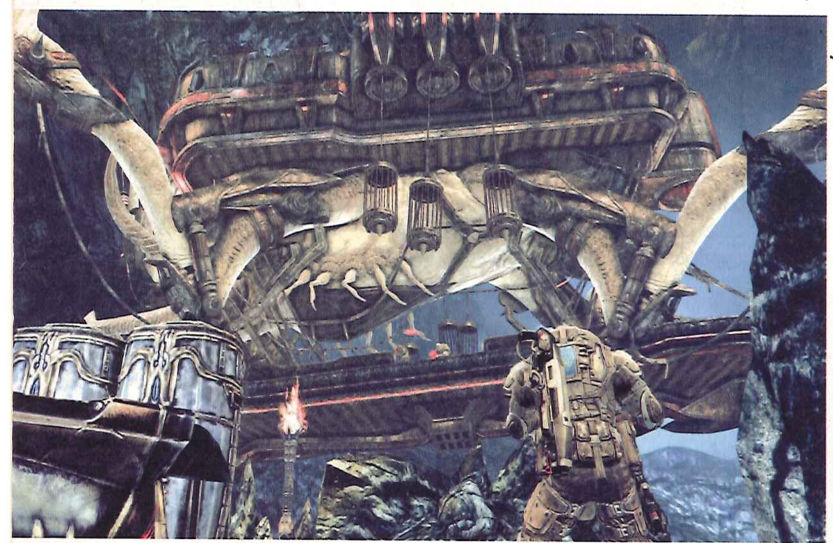


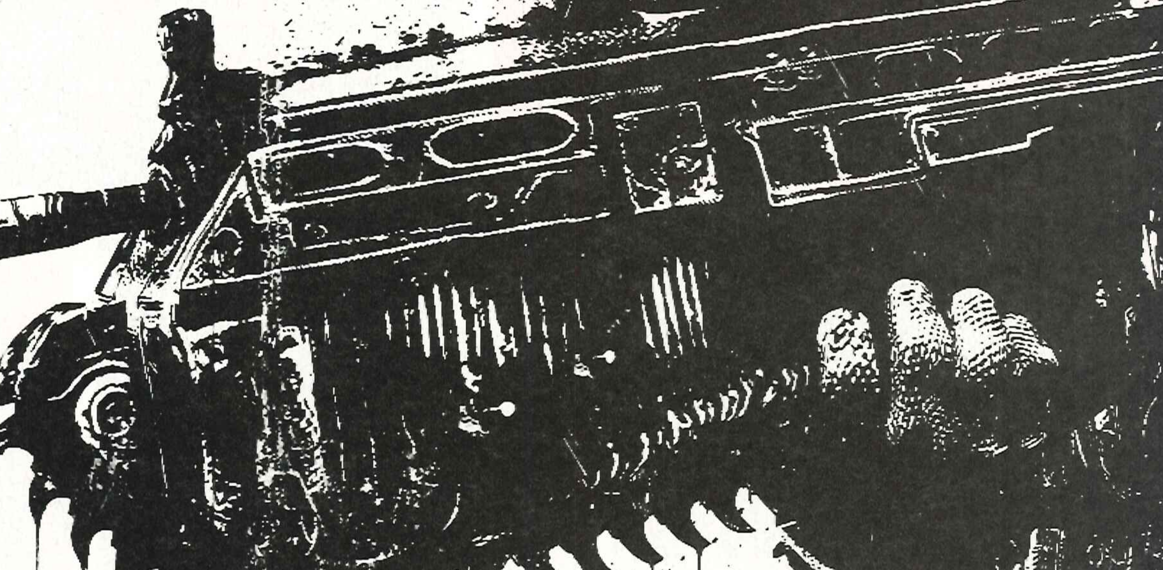




DE LA SARTÉN A LAS BRASAS

Habría sido sencillo meterse en un jardín demasiado espeso con la decisión de mostrar el hogar de los locust y su origen. El guión lo pedía a gritos y la progresión argumental de la primera entrega, también, pero eso no quita para que fuera un riesgo del que, podemos respirar tranquilos, Epic sale airosa. La excesiva inspiración en un H.R. Giger con gigantismo se compensa en estos subterráneos con la fauna local. Y con la madre del cordero, claro. La madraza.





todo funciona mejor que en su precedente, un título donde todo estaba tan bien construido que parecía despedir simplicidad. Así de buena y así de divertida, nada más y nada menos, en su secuela.

Las grandes mejoras, sin embargo, llegan en el multijugador: el cooperativo ha sido depurado para que resulte más cómoda la cuestión administrativa de los jugadores, y los modos competitivos habituales, como describimos en nuestra *preview* de **Xtreme 191**, son tan excesivos como en la anterior entrega. Las novedades, es decir, la captura de una bandera que se defiende con uñas y dientes y el devorador de horas Modo Horda convierten a ***Gears of War 2***, junto a *Call of Duty 4* y *5* y el reciente *Left 4 Dead* en el mejor juego para la acción *on-line* de **360**. Poca broma, pues, con eso. Poca broma con el puto ***Gears***.

CONCLUYENDO

Tan sencillo de describir como esto: un Gears of War con los controles pulidos, el multijugador mejorado en la forma y el fondo y un guión que coge lo más sugerente de su predecesor y lo expande en direcciones imprevistas. Necesario.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
9,3	9,0	9,3	9,4	9,2

manhunt 2
PATIENT: KASPER, LEO
MALE DOB: 06/19/72
PREJDO

_JOHN TONES

18+
WII

_GÉNERO **VIOLENCIA CONTENIDA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR GAMES**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR TORONTO**
_DISTRIBUYE **TAKE 2**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-INGLÉS**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2**

MANHUNT 2

DE TAPADILLO Y SIN HACER MUCHO RUIDO, LLEGA EL JUEGO MÁS IMPORTANTE MEDIÁTICAMENTE DEL AÑO PASADO

Manhunt 2 es un caso de claro *coitus interruptus* lúdico para **Xtreme**. Para la portada de nuestro número 174 viajamos hasta Londres, donde se nos mostró el que iba a ser la versión **PS2** de uno de los títulos más sórdidos y violentos jamás programados. Habiendo jugado a la versión íntegra, nos llegó la noticia de que el juego tenía problemas. Los últimos estertores de la furia de **Jack Thompson** y su cruzada anti-violencia se cobraba una nueva víctima. **Rockstar** anunció que debido a la decisión de la **BBFC** británica de no calificar el juego por edades, prácticamente un modo de prohibirlo, lo retiraba del mercado para retocar sus secuencias violentas. Lo que ha llegado a las tiendas a tiempo para la campaña navideña de este año es una versión descafeinada y sin apenas violencia explícita de aquel ***Manhunt 2*** que tan nervioso puso a los bastardos de turno.

La grandeza de ***Manhunt 2*** estaba en ser completamente consciente de sus excesos: mucho menos sutil que la magistral primera entrega, más grotesco y desenfadado, y por ello, menos inquietante, paseaba a su protagonista, un enfermo mental que va recordando el origen de sus delirios por prostíbulos sadomasoquistas donde se ruedan *snuffs* porno, laboratorios con conejillos de indias humanos y platós de televisión donde se han configurado sus alucinaciones. ***Manhunt 2*** no pretende ser un juego serio, y por ello, precisa de la explicitud que ahora **Rockstar** nos arrebata. Porque sin salvajadas que sirvan como coartada y meta, su extremismo argumental y estético no tiene ningún sentido.

Para esta versión censurada, **Rockstar** ha introducido unas interferencias que oscurecen la pantalla cuando se produce alguna ejecución. ¿Qué sentido tiene entonces para el jugador arriesgar la integridad física de Danny si se nos escamotea la recompensa visual? De acuerdo: los sonidos siguen ahí, se intuye lo que pasa, pero en algunas ocasiones el enemigo desaparece mágicamente de la pantalla y la cámara enfoca fuera de la acción. Si no hay premio, ¿para qué arriesgarse?

La versión **Wii**, a pesar de la censura, conserva algo de la perversidad que rezumaba el título en su primera versión: no veremos cómo suceden las cosas, pero al agitar el *wiimote* según las indicaciones de pantalla para ejecutar a los enemigos, tendremos una curiosa sensación de estar jugando a un *Scattergories* macabro de «adivina qué ejecución estoy haciendo», más que la de estar realmente llevando a cabo la acción de la pantalla, donde prácticamente no se ve nada. Aún así, la versión **Wii** es la más divertida de todas.

Manhunt 2 conserva, independientemente de la censura, algo de la sarnosa personalidad de la primera entrega, pero si ya con la violencia íntegra carecía de la radical sordidez de su precedente y la rebaja del nivel de dificultad sustraía algo de la atmósfera de lucha desesperada que tenía *Manhunt*, la conclusión está clara: de todas las versiones de ***Manhunt 2***, nos quedamos con... el primer *Manhunt*.



PS2 Y PSP

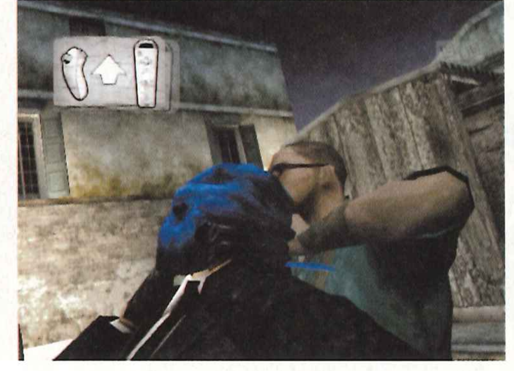
Las idénticas versiones del juego para PSP y PS2 tienen los problemas con los recortes de las ejecuciones que hemos mencionado arriba. Si hemos de escoger, quizás nos parezca más notable la versión PSP: no existen otros juegos de estas características en la portátil, y el filtro de cámara de vigilancia, jugado a oscuras, dota a la consolita de un grato componente voyeurista.

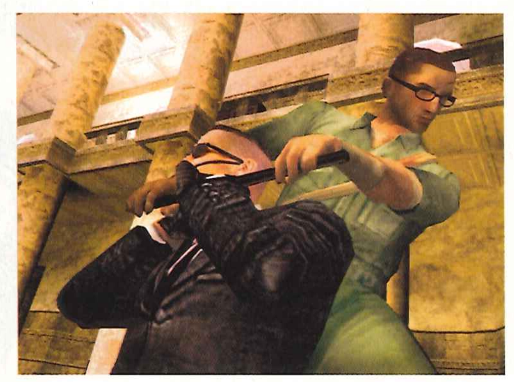


¡ENTREGA! NEMESIS PONE EN PRÁCTICA SUS DOTES PERSUASORIAS DURANTE EL CIERRE CON MR. WINTERS_









CONCLUYENDO

Manhunt 2, de partida, no aspiraba a estar a la altura de su predecesor en materia de intensidad y atmósfera (no hablemos ya de la rotundidad de su mensaje sobre la violencia en los medios de comunicación), pero si encima las dosis de violencia explosiva se rebajan, ya...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,0	8,7	7,7	7,8	7,0



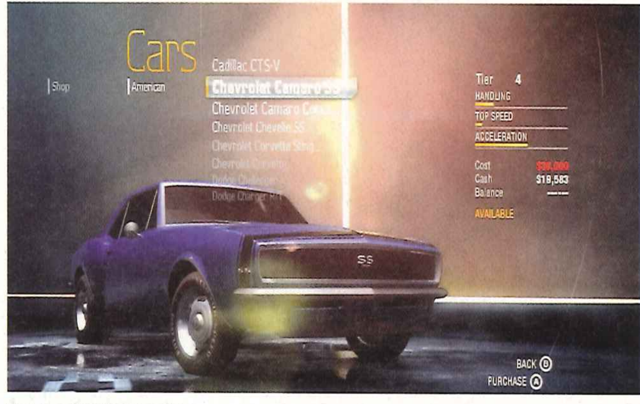
_CHIARAFAN

NEED FOR SPEED
UNDERCOVER

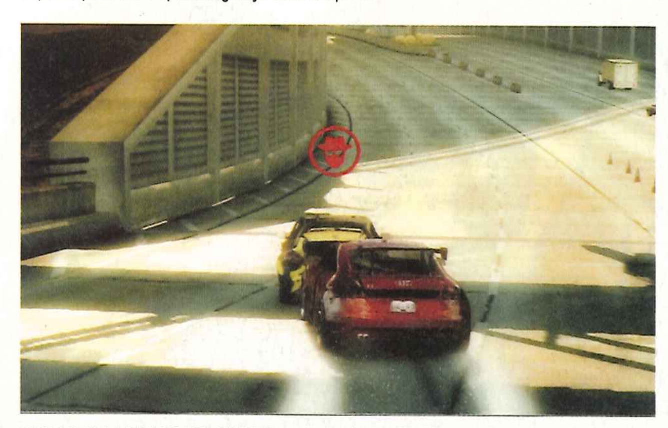
LA MÍTICA SAGA DE CONDUCCIÓN SE REINVENTA UNA VEZ MÁS, Y YA VAN UNAS CUANTAS...

Los tiempos cambian que es una barbaridad, y lo que ayer podía parecernos lo más de lo más, hoy sin embargo lo desechamos como algo pasado de moda. Para una saga como *Need For Speed*, que lleva ya la friolera de catorce años entre nosotros, este momento tan crítico ha sido evitado gracias a continuos cambios en su mecánica y en su estética, que han conseguido dar al jugador lo que quería en la mayoría de las ocasiones. En sus orígenes, cuando las consolas de 32 bits se encontraban aún en pañales, sirvió como demostración perfecta de la capacidad tecnológica de las mismas, en un momento en que cualquier cosa tridimensional que tuviera más o menos buena pinta y se moviera medianamente bien ya era considerada una obra maestra. Unos años más tarde dió otro genial golpe de efecto al apuntarse la primera a la moda *tuning*, que por aquel entonces empezaba a despuntar. La entrega *Underground* cosechó un éxito inmediato gracias a esto, y la moda macarra de los alerones, los vinilos y las pegatinas de dragones en llamas siguió explotándose hasta que el pasado año los programadores dieron otro giro de 180 grados con *ProStreet*. No es que el juego fuera malo, en absoluto, es sólo que no era un *Need For Speed* auténtico: demasiada seriedad.

Afortunadamente para casi todos, la entrega de este año ha tomado derroteros muy distintos. Puedo imaginarme la reunión que tuvieron los responsables de **EA Blackbox** a la hora de decidir cómo sería este ***NFS Undercover***. ¿Qué es lo que quiere el jugador en este momento? Empezando por el principio, una ciudad abierta, todo un *must have* que fue eliminado de la entrega anterior. Y ya puestos, mejor que una, hasta tres localizaciones distintas unidas por un sistema de autopistas. Tri-City Bay area, que así se llama el ficticio escenario, ofrece infinidad de entornos distintos: rascacielos, edificios en construcción, zonas industriales, bosques, montañas... Todo aquello que un juego ambientado en una ciudad real no puede recrear. Aunque, eso sí, este despliegue de libertad y ambientación es más un adorno



EN EL CONCESIONARIO La crisis, desaceleración, o lo que sea, no ha llegado a la saga Need For Speed. Más de cincuenta deportivos de las marcas más prestigiosas del globo te esperan para ser adquiridos y mejorados después.



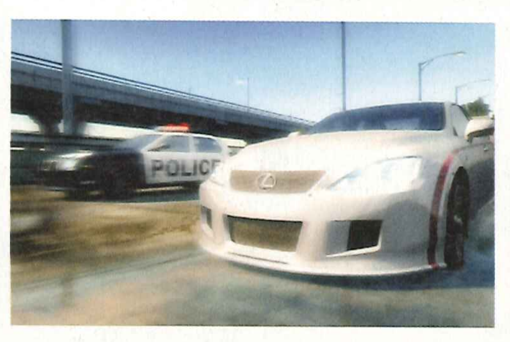
CON LA POLI EN LOS TALONES Dos grupos de jugadores, unos haciendo de policías y otros de ladrones. Sin duda la modalidad on-line más divertida. El resto son las típicas carreras de diversa índole.





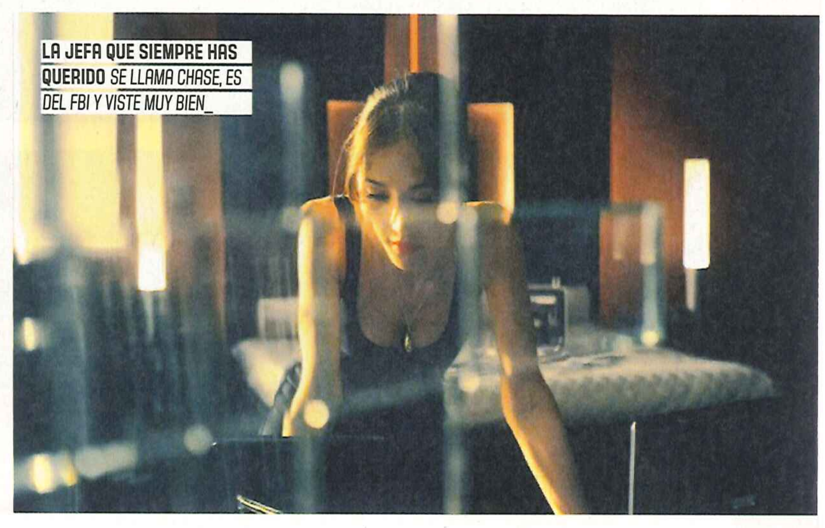
_GÉNERO **CONDUCCIÓN INFILTRADA**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA BLACKBOX**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/CASTELLANO**
_WEB **WWW.NEEDFORSPEED.COM**











LA JEFA QUE SIEMPRE HAS QUERIDO *SE LLAMA CHASE, ES DEL FBI Y VISTE MUY BIEN_*

que otra cosa, ya que para acceder a cada una de las carreras o pruebas que se irán abriendo no tendrás que ir conduciendo hacia ellas: todo se realiza mediante la pulsación de un botón en el mando, algo que agiliza mucho las cosas, pero que no ayuda al jugador a sumergirse en el juego. Además, y cómo es habitual en la saga (y esto ya es cuestión de gustos), las competiciones se desarrollan siempre en circuitos cerrados, sin posibilidad para el jugador de elegir la mejor ruta, como ocurre, por ejemplo, en la saga *Midnight Club*.

Otro elemento que los programadores han decidido recuperar por aclamación popular (o al menos eso dicen ellos) es la presencia policial. *Need For Speed Most Wanted* fue, sin duda, una de las entregas más exitosas y recordadas por los fans, así que la mecánica de la huida ha sido reflejada en este ***Undercover***. Decenas de vehículos de las fuerzas del orden saldrán a por ti de forma automática cuando finalices algunas pruebas, pero también podrás comenzar tú mismo estas espectaculares persecuciones al seleccionar las misiones que las incluyen. Causar el mayor caos posible destrozando el equipamiento urbano, entregar un coche robado en buenas condiciones o inutilizar un número determinado de vehículos de la «pasma» serán algunas de las acciones que el juego nos encargará realizar.

Por último, le toca el turno a la historia. De nuevo actores y actrices de prestigio moderado interpretan un previsible guión de telefilme en secuencias que se intercalan entre las pruebas. Así ha sido casi siempre, y no podíamos esperar otra cosa. De todas formas, tiene su encanto y satisfacerá a los fans de la saga, que no creo que esperen otra cosa que no sea esta mezcla de chicas explosivas, malos malísimos tatuados y policías infiltrados.

EL MOTOR GRÁFICO ES EL TALÓN DE AQUILES DE ESTA ENTREGA. PARECE MENTIRA DESPUÉS DE CUATRO CAPÍTULOS EN ESTAS CONSOLAS.

La hora de la verdad

Pero llega el momento de comprobar si, dentro de este bello envoltorio se encuentra un juego que realmente merece la pena. La respuesta, para mí, es más afirmativa que negativa. Y es que, pese a la gran cantidad de defectos que podemos encontrar (y que pasaré a detallar más adelante), ***Need For Speed Undercover*** es una de las experiencias más divertidas que se pueden encontrar dentro del género de la conducción actual. Y esto se debe, sobre todo, a la extrema sensación de velocidad desde casi el comienzo del juego, algo que combinado con el sistema de control (deliciosamente irreal; apenas hay que frenar en las curvas) y el diseño de los trazados crea una jugabilidad a prueba de bombas. En lo negativo, como decía antes, podemos encontrar un *frame rate* que en la versión para la consola de **Microsoft** llega a ser errático, pero que en **PlayStation 3** alcanza niveles vergonzosos, sobre todo si tenemos en cuenta que es el tercer juego que aparece para la consola de **Sony**.

Entre las modalidades multijugador destaca la que coloca a un grupo de jugadores como polis y a otro como chorizos. Puedes imaginarte el resto. Diversión sin mucho sentido en estado puro. Es lo que ha sido siempre esta saga. Y nosotros encantados.



CONCLUYENDO
Una serie de fallos en el tema gráfico no consiguen hundir un juego tan divertido como éste.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
7,0	8,8	8,9	8,6	8,1	8,4

18+

PS3 • XBOX 360

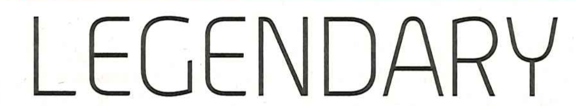
_GÉNERO **SIGA LA LÍNEA DE PUNTOS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ATARI**
_DESARROLLADOR **SPARK UNLIMITED**
_DISTRIBUYE **ATARI**
_JUGADORES **8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB WWW.LEGENDARYTHEGAME.COM











_STAN BY

LEGENDARY



DURANTE SU DESARROLLO, ALGUIEN EN SPARK UNLIMITED DEBIÓ ABRIR OTRA CAJA DE PANDORA: LA DE LOS MALES DE UN GÉNERO.

Porque ***Legendary*** es un buen ejemplo de lo peor que la acción en primera persona puede aportar al mundo del videojuego. Ya desde el principio, con ese museo viniéndose abajo y señalándole al jugador como si fuera tonto cuáles son los límites, con esas columnas derruidas perfectísimamente alineadas marcando lo que será el hermetismo lineal del juego, o la ciudad destruyéndose únicamente para formar el estrecho pasillo por el que el jugador estará obligado a moverse, nos damos cuenta de que el nombre le queda grande al producto.

Y es una pena, porque con un planteamiento tan grandilocuente (el fin del mundo, literalmente, en nuestras manos), y con un plantel de enemigos a ratos espectaculares (grifos, golems formados con chatarra urbana y vehículos, hombres-lobo que solo pueden morir si se les decapita, etc.), las posibilidades eran enormes. Pero **Spark Unlimited** vuelve a demostrar cómo estropear una gran idea, o unos conceptos interesantes (como ocurriera con *Turning Point*), a base de diseño rupestre (esa linealidad que podían haber intentado, al menos, disimular) y desaprovechamiento de recursos. Ningún supuesto gran momento del juego acaba siéndolo: las criaturas gigantescas que nos sobrevuelan y devoran peatones no resultan amenazadoras porque resulta vergonzosamente evidente que son sólo escenario móvil, y la mayoría de los combates son desesperantes por el diseño del movimiento y el apuntado de un personaje que parece patinar al moverse y que es incapaz de levantarse un palmo del suelo saltando. Hay ideas interesantes, como algunos *puzzles* de plataformas cuya solución hay que intuir sin pistas, pero frente a ese pequeño atrevimiento, el resto del juego parece llamarte idiota a voces.





ESTE SITIO ME SUENA
Los escenarios son tan planos que parecen hechos a base de *copy & paste* de la biblioteca de Spark Unlimited.



CONCLUYENDO
Legendary ignora los logros del diseño de FPS con un combate insulso, pasillos descarados y escenarios de copia y pega.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
6,0	6,5	5,0	6,0	5,5	5,5





XBOX 360

_GÉNERO **CONDUCCIÓN PLATAFORMESCA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **RARE**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.BANJO-KAZOOIE.COM**



ARTESANAL EL ESTILO GRÁFICO DEL JUEGO RECUERDA A CLÁSICOS COMO YOSHI'S ISLAND_





EL ORIGINAL Descarga desde ya la primera aventura de Banjo a través de Xbox Live Arcade.



_CHIARAFAN

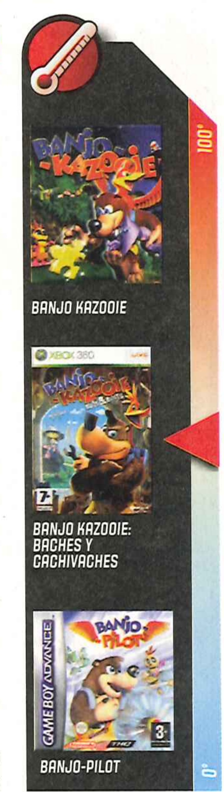
BANJO KAZOOIE BACHES Y CACHIVACHES

RENOVARSE O MORIR, ESO DICEN. Y EN RARE VAYA SI LO HAN HECHO CON SU QUERIDA MASCOTA...

Y es que, desde que comenzara esta saga en **Nintendo 64** hace ya diez años, siempre ha representado (al menos en sus capítulos principales) la vertiente más clásica del género de las plataformas, esa que te obliga a explorar cada rincón del mapeado de forma obsesiva para encontrar todos y cada uno de las muchas piezas de *puzzle*, notas musicales, monedas o lo que sea que los programadores han tenido a bien decidir que debes recolectar.

Pero las cosas han cambiado mucho en todos estos años, y parece que estas cosas ya no se llevan, por lo que los chicos de **Rare**, tras sorprender a propios y a extraños con las dos entregas de *Viva Piñata*, han decidido crear un sistema de juego totalmente nuevo. Al comienzo de este ***Banjo Kazooie: Baches y Cachivaches*** (el título es ya bastante descriptivo de lo que el jugador va a encontrar aquí) Banjo y su inseparable amigo alado viven felices, despreocupados y con algún kilo de más, y su eterna enemiga Gruntilda ya no supone ninguna amenaza. Pero en esto que llega el «Señor de los Juegos», creador y señor de todos los videojuegos, y decide volver a meterles de lleno en una gran aventura. Así pues, Banjo y Kazooie deberán visitar seis grandes mundos a los que podrán acceder de forma sucesiva a través de una ciudad que sirve de nexo central, y en la que encontrarán viejos amigos con nuevas funciones. Sin duda el más importante será Mumbo Jumbo, que ahora regenta un taller mecánico en el que pasarás mucho, mucho tiempo.

Porque para superar cada uno de los retos que se te vayan proponiendo en esos seis mundos deberás construir tú mismo un vehículo adecuado: desde un tanque para defender una posición determinada a un bólido para ganar una carrera, un barco, un avión... Las posibilidades son casi infinitas gracias a la gran variedad de piezas que irás encontrando o adquiriendo, y a la facilidad con la que se ha implementado el sistema de creación. Sin duda el gran acierto del juego, aunque bien podría parecer que los veteranos programadores de **Rare** se han centrado tanto en esto que han descuidado los otros elementos. Fuera de esta novedosa mecánica las cosas son mucho más aburridas, y el único incentivo es precisamente el de ir construyendo nuevos engendros mecánicos. Quizás hubiera sido mejor preocuparse de realizar un digno sucesor de la saga plataformera y luego introducir componentes extra como esto de los vehículos...



100°

BANJO KAZOOIE

BANJO KAZOOIE: BACHES Y CACHIVACHES

BANJO-PILOT

0°

CONCLUYENDO

La mecánica de construir vehículos de todo tipo con total libertad es increíblemente divertida y flexible, pero no deja de ser un «juguete» dentro de un título que no cuenta con un desarrollo a la altura de sus predecesores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
8,2	8,7	7,7	8,0	7,9

DUNGEON MAKER 12+

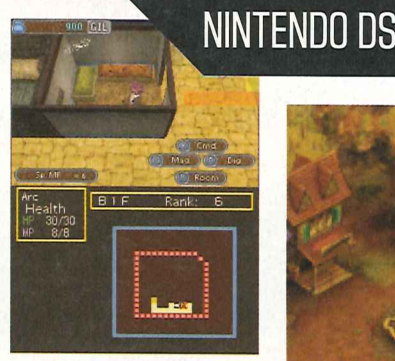
NINTENDO DS



_GÉNERO **ESPADA, BRUJERÍA Y MAMPOSTERÍA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **RISING STAR**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_DISTRIBUYE **RISING STAR GAMES**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.RISINGSTARGAMES.COM**

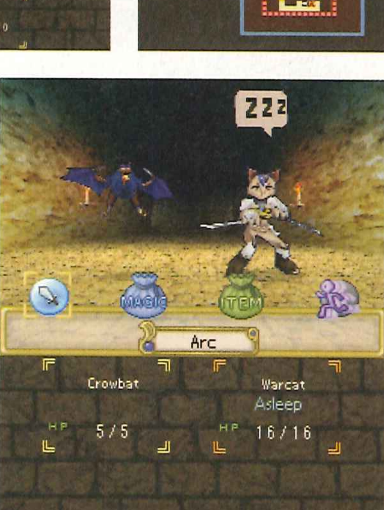








MUNDO RARUNO
El extraño humor japonés se filtra en esta producción de Atlus, con una niña psicópata que vende espinacas en la plaza del pueblo... mientras conspira para dominar el mundo.







100°

ETRIAN ODYSSEY

LOCK'S QUEST

DUNGEON MAKER

0°

_MR WINTERS

DUNGEON MAKER

EL ARTE DE ATRAER MONSTRUITOS... PARA MATARLOS Y DEVORAR SUS CADÁVERES

En 1997 **Peter Molyneux** desarrolló para **EA** *Dungeon Keeper*, título de estrategia que tomaba como marco referencial uno de los escenarios más atractivos y originales de los juegos de rol de papel y lápiz: el *dungeon* inverso. **Molyneux** tomó para aquel título el camino de la estrategia, algo sensato si se tiene en cuenta que uno de los pilares del juego de rol es la exploración del territorio, y que tal cosa no es posible si es precisamente el jugador quien dispone, configura y diseña el *dungeon* en el que transcurrirá la acción. Quizás por eso esta producción japonesa de **Atlus**, adaptada a nuestro idioma como ***Dungeon Maker***, es un concepto fallido desde su mismo planteamiento: con la complejidad reducida al mínimo, lo que aquí se ofrece es una experiencia básica de *dungeon crawling*, con la particularidad de que seremos nosotros quienes ubiquemos las diferentes habitaciones que contienen a los enemigos... lo que elimina por completo el factor sorpresa.

El trabajo os hará libres

Dungeon Maker se muestra humilde en todos sus aspectos técnicos. Toda la acción transcurre en un único pueblo, donde compraremos equipo y habitaciones, comeremos, descansaremos y recibiremos misiones básicas, que no son más que una excusa para visitar el *dungeon* cercano acompañados de una pala parlante, un moco polimórfico y una muchacha/concubina. Ya allí, deberemos disponer las habitaciones antes adquiridas con nuestra palita para atraer a una población de fantasmines, moquetes, perrillos, y gatetes antropomórficos... sólo para regresar al día siguiente y poder matarlos a todos. Los monstruitos arrojan al morir armas, equipo y partes de sus cuerpos que podremos devorar para mejorar nuestras características, y este proceso de construcción, aniquilación y banquete se repetirá como un calco día tras día, hasta que aparezca un enemigo final que, una vez despachado, permita acceder a un nivel inferior de la mazmorra... donde todo el proceso volverá a repetirse. ***Dungeon Maker*** no hace esfuerzo alguno por apartarse un milímetro de este patrón francamente repetitivo en un juego que, además, es bastante largo. Ni siquiera el combate ofrece desafío alguno: no sólo es casi imposible morir (y la muerte no tiene consecuencia alguna): es que las partes más frenéticas del juego pueden superarse pulsando un solo botón y con los ojos cerrados. Así, ***Dungeon Keeper*** se revela un título estupendo para jugadores desmembrados y/o sordidiestros, que no pueden acceder a títulos más dinámicos y desafiantes.

CONCLUYENDO
Su simplicidad y rotunda humildad aportan cierto encanto a un título sólo disfrutable en pequeñas dosis. Las opciones de progresión están muy limitadas: no podremos elegir clase, poderes ni compañeros. El modo multijugador permite compartir dungeons con los amigos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
7,2	7,0	6,7	7,9		6,8



12+

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO ENREDO... ¡CUÑAAAOOO!
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TREYARCH/SHABA
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SEIZECONTROL.COM/



ASTOUNDING! HAY MOMENTOS ESPECTACULARES, COMO RESCATAR CIVILES EN EL AIRE ENTRE GUANTAZO Y GUANTAZO_



MARVEL TRIVIA EL COMBATE CONTRA LOBEZNO INCLUYE UN PEQUEÑO CUESTIONARIO PARA SPIDER-MANÍACOS_



NOS GUSTA EL BALANCEO, LOS DIÁLOGOS SOBRE UNIFORMES, LO HIPERACROBÁTICO, LA INVASIÓN SIMBIONTE..._





_ STAN «MARVEL-ZOMBIE» BY

SPIDER-MAN
EL REINO DE LAS SOMBRAS

TODA LA GLORIA DE SPIDER-MAN... Y TAMBIÉN UNAS CUANTAS VERGÜENZAS

Es difícil embutir en una sola página las bondades y defectos de un juego que, sin ser ni mucho menos perfecto, al fan de toda la vida de **Marvel** y del Trepamuros que llevo dentro ha hecho disfrutar tanto. Pero allá vamos, las malas noticias primero.

En lo técnico, ***Spider-Man, El Reino de las Sombras*** es un juego tarado, con problemas leves de *frame rate* y algunos más graves con objetos, por ejemplo (como enemigos quedando suspendidos en el aire tras ser abatidos). Más problemático resulta el comportamiento de la cámara en momentos concretos, especialmente entre las transiciones entre verticalidad normal y acción sobre paredes (una de las novedades es que se puede corretear y pelear sobre paredes, cambiando así la perspectiva). O el mismo diseño básico del juego, construido en torno a misiones que los diferentes personajes secundarios -héroes y villanos- van dando a Spider-Man, y que vienen a ser poco más que una letanía repetitiva de «elimina a X número de tal o cual enemigo».

El Nueva York *marvelita* del juego está relativamente poco poblado, y a pesar de los guiños aquí y allá (vallas publicitarias de Stark Industries, o la cera para coches preferida de Johnny Storm), todo resulta un poco tosco, encajonado... en una primera impresión. Porque, llegan las bondades: este ***Spider-Man*** es un juego que va ganándose al jugador aficionado a los personajes poco a poco. Así, al ir cogiéndole el pulso, o al pasearse en red por zonas de la ciudad más densas, la verticalidad y la fluidez de un Spider-Man que parece balancearse mejor que nunca hacen su magia y todo cobra mucha más vida... aunque en realidad no la haya. A ello ayuda el sistema de combate del juego, sin duda el mayor logro de la colaboración entre **Treyarch** y **Shaba**. Mejorables a través de los puntos de experiencia ganados con las misiones (insisto, repetitivísimas), los varios tipos de ataque configuran el sistema más acrobático y espectacular que hemos visto en un juego de Spidey. Sencillo (tal vez demasiado), el jugador menos proclive al simple aporreo encontrará una más que disfrutable espectacularidad, sazonada con pequeñas ralentizaciones en momentos clave y un uso muy dinámico de la cámara que, aquí sí, y especialmente en los combates en altura más vertiginosos (porque ciertos ataques permiten moverse entre enemigos sin pisar suelo), realmente funciona y contribuye incluso a que los escenarios parezcan más de lo que son.

Al final, la dualidad entre el traje simbionte y el clásico es secundaria (uno más ágil, otro más bestia) y solo matiza ligeramente el transcurso de la historia y su final. La cual, basada únicamente en los comics, no tiene pies ni cabeza, ni continuidad. Pero, eh, qué demonios.



CONCLUYENDO
Con taras, quizás apresurado, con una estructura repetitiva y una historia coja. Pero una gozada para el fan.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,0	6,5	8,0	8,0

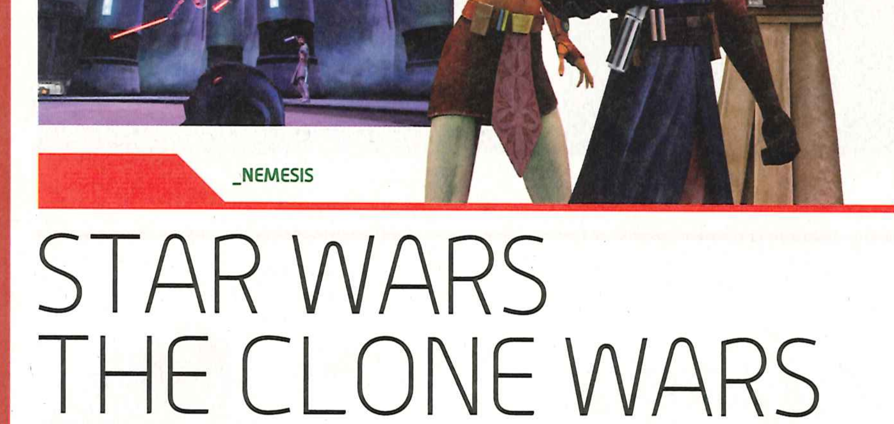


	GLOBAL
XBOX 360	7,5
PS3	7,5





_GÉNERO **GIMNASIA PARA GEEKS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **LUCASARTS**
_DESARROLLADOR **KROME STUDIOS**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **WWW.CLONEWARSGAME.EU**





¿NO NOS HEMOS VISTO ANTES? El corto número de luchadores hace que los duelistas coincidan en el campo de batalla unas cuantas veces.



_NEMESIS

STAR WARS THE CLONE WARS
DUELO DE SABLES DE LUZ

YA ES HORA DE QUEMAR LOS 15 SANJACOBOS QUE TE HAS ZAMPADO ESTA TARDE. AGARRA EL WIIMOTE Y COMIENZA A SUDAR, PADAWAN.

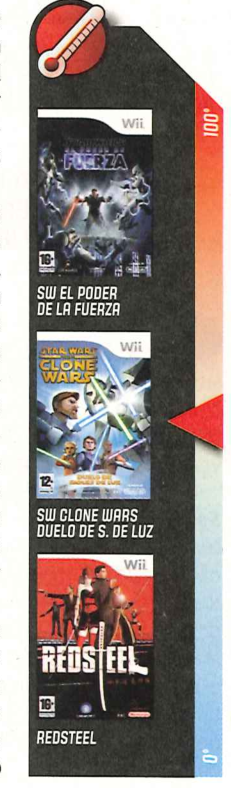
Es difícil poner en forma a un *geek*. No conseguirás subirle a un **WiiFit** a menos que al lado haya una tía buena bailando el hula-hop sobre otra tabla…y sinceramente, eso no pasará nunca. Por eso hay que agradecerle a **LucasArts** el detalle de hacernos sudar, aunque sea un poco, con la excusa de imitar los duelos de sables de luz de *La Guerra de las Galaxias*. Si juegas de pie, o mejor aún contra un amigo, quemarás grasas. Si juegas sentado, la experiencia será mucho menos divertida y te harás migas la muñeca. Te lo garantizo.

La idea no es precisamente nueva. La versión **Wii** de **SW El Poder de la Fuerza** incluía un Modo Duelo para 2 jugadores que nos permitía elegir entre 27 personajes diferentes (desbloqueados a medida que se avanzaba en el Modo Historia) y combatir, azuzando el *wiimote* a modo de sable láser. El mismo equipo de desarrollo, los australianos **Krome Studios**, han trasladado dicha mecánica al entorno de la reciente película *Las Guerras Clon*. Se mantienen algunos buenos detalles (el sonido del crepitar del sable por el altavoz del *wiimote*) y se mejora el apartado gráfico, pero se ha mermado de manera salvaje el número de personajes seleccionables: sólo hay diez. ¿Esto qué implica? Que algunos combates se repiten y que la duración del Modo Historia es terriblemente corta. Servidor se pulió el Modo Historia a la primera, en el nivel medio de dificultad. Y no me considero precisamente un tipo ágil ni un espadachín olímpico. Vamos, que soy un lerdo.

Supongo que la limitación en el número de personajes viene dada por la propia naturaleza del material original, aunque habría sido genial (e impensable) encontrar a Luke o Darth Vader con el look de las Guerras Clon (aunque sinceramente, este Anakin de **Wii** me recuerda más a Warren Beatty que a Hayden Christensen).

Los escenarios, divididos en varias zonas (dependiendo del *round*) tienen elementos destruibles y arrojadizos (usando La Fuerza), así como unos cuantos guiños a los fans de la saga (ese Rancor), y el doblaje al castellano es bastante bueno. Habría sido sensacional si los actores hubieran mostrado algo más de dramatismo en sus voces mientras combaten, pero reconozco que ***The Clone Wars*** es, con diferencia, el juego de lucha con más diálogo que he oído en mi vida. No es un dato que arrastre a la gente a las tiendas, pero demuestra que **Krome Studios** se ha querido currar el proyecto a conciencia, independientemente de contar sólo con diez personajes.

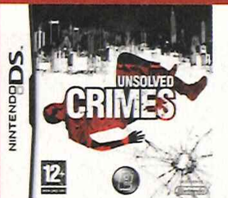
Si valoras la vida de un juego por encima de todo, yo me decantaría antes por la versión **Wii** de *El Poder de la Fuerza*. Pero si ya lo has jugado, y eres un colgado de *SW* con ganas de quemar lorzas contra los colegas, tú mismo. Lo mismo logras el tipín de **John Tones**.



CONCLUYENDO

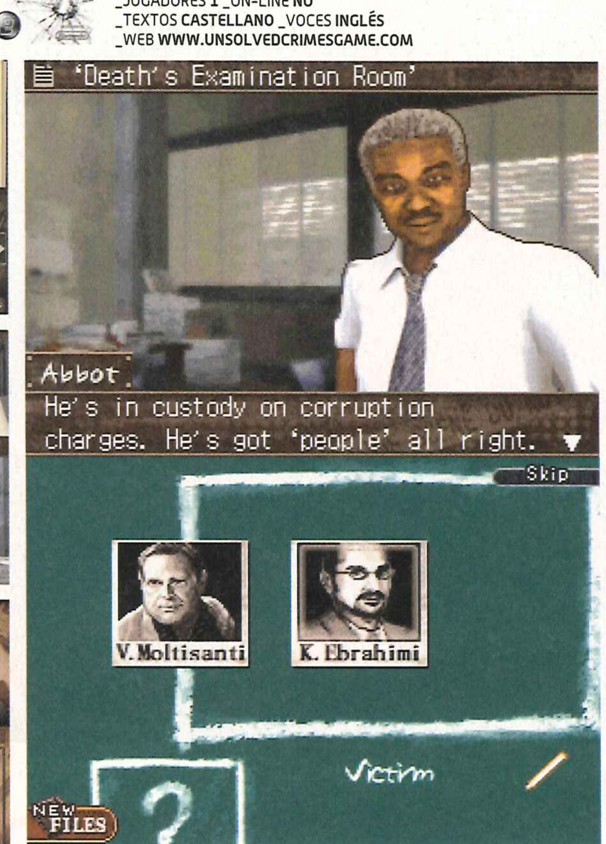
Longevidad no es precisamente la palabra que define a este título. El Modo Historia puede superarse de una tacada y el repertorio de luchadores es mas que escaso...lo que eclipsa un buen apartado sonoro y gráfico. Para muy fans de SW con ganas de sudar el sebo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN		GLOBAL
8,6	8,9	7,4	6,7	Wii	7,0



DS 12+

_GÉNERO **AVENTURA GRÁFICA PRERRENDERIZADA**
_PAÍS **ESPAÑA**_COMPAÑÍA **EMPIRE**
_DESARROLLADOR **NOW PRODUCTION**
_DISTRIBUYE **PLANETA AGOSTINI**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.UNSOLVEDCRIMESGAME.COM**



_EL HOMBRE ELEFANTE

UNSOLVED CRIMES

NOW PRODUCTION PUBLICA UN JUEGO DE LA VIEJA ESCUELA CON UNA FALTA DE OFICIO EVIDENTE QUE REINCIDE EN LOS CLÁSICOS ERRORES DEL GÉNERO



La aventura gráfica ha encontrado en **NDS** una segunda oportunidad gracias a la reinvención de los controles tradicionales, incompatibles con los mandos de las consolas y gracias a un público de **PC** cada vez más centrado en elfos travestidos de nivel 60 y postales fotográficas interactivas (con aliens, marines o lo que se tercie).

El ambiente particular de una brigada de homicidios en los años setenta no ha quedado aquí muy bien retratado, gracias a las desafortunadas imágenes prerrenderizadss y personajes genéricos. El resto de factores estéticos son igual de desafortunados, como la incesante banda sonora, clásica melodía de jazz de película porno.

La mecánica de investigación tiene interés, pese a carecer de profundidad y abusar del método ensayo/error. Si añadimos que a lo largo de los ocho capítulos la trama no consigue emerger de un mar de tópicos y tramas detectivescas de novela mediocre, mucho me temo que este caso se quedará sin resolver.

GLOBAL **6,5**

DS 12+

_GÉNERO **JEDIANDO CON EL STYLUS**
_PAÍS **SINGAPUR** _COMPAÑÍA **LUCASARTS**
_DESARROLLADOR **LUCASARTS SINGAPUR**
_DISTRIBUYE **ACTIVISION**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CAST.**
_WEB **WWW.CLONEWARSGAME.EU**







ESTE NO ES MI DRÁCULA
Sigo sin pillarle la gracia al *look* de la serie. El pobre Christopher Lee parece el cuñado de El Greco.

_NEMESIS

STAR WARS THE CLONE WARS LA ALIANZA JEDI

TRAS ANIMAR LA NUEVA PELI DE SW, EL ESTUDIO DE LUCAS EN SINGAPUR DEBUTA CON SU PRIMER JUEGO

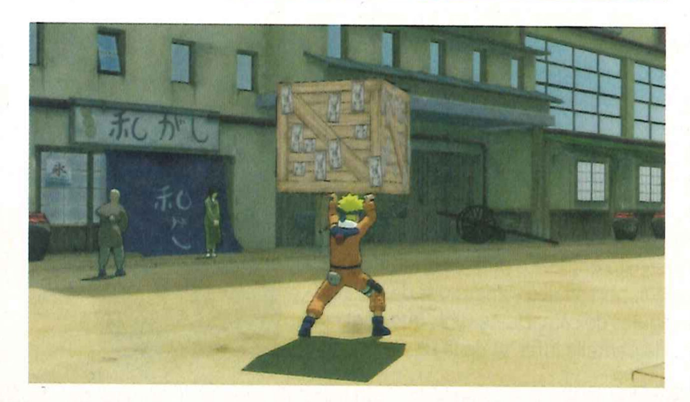
Y para ser novatos, no lo han hecho nada mal. ***La Alianza Jedi*** es un juego de acción dirigido al público potencial de la serie: la chavalería. O sea, que si tienes barba y las arterias taponadas por años de excesos, la mecánica de este cartucho te resultará demasiado simple. Todas las acciones se ejecutan desde el *stylus*: caminar, pulsar interruptores, incluso los combates consisten en «pinchar» repetidamente sobre el objetivo. Los niveles están trufados de minijuegos sencillotes, que van desde pequeños *puzzles* a seguir una barra de movimientos al estilo *Elite Beat Agents*, en una suerte de QTE. Lo mejor, el motor gráfico, uno de los mas suaves que hemos visto en **DS**. Lo peor, la dificultad para distinguir personajes y enemigos desde algunos ángulos de cámara... tendrás que pegar los ojos a la pantalla inferior de la **DS**.

GLOBAL **7,6**





VIDA DE NINJA El juego intercala los guantazos entre amigos con la exploración (y diversión) en Villa Hoja.



_BEN REILLY

NARUTO
ULTIMATE NINJA STORM

SI ES QUE NARUTO ES UN MACHOTE. HA TENIDO QUE VENIR ÉL CON SUS AMIGOS A PLAYSTATION 3, PARA DARNOS UNA LECCIÓN DE CÓMO SE HACE UNA ADAPTACIÓN ANIME ESPECTACULAR Y FIEL.

Naruto Uzumaki es, a estas alturas, uno más de la familia. El heredero no oficial de Goku lleva ya unos cuantos añitos con nosotros, tiempo más que suficiente para ganarse un puesto como gran personaje del manga y el anime. Sí, porque el personaje creado por **Mashashi Kishimoto** es todo un corredor de fondo y, estableciendo un curioso paralelismo con la vida de Naruto, al igual que este ninja ha sido cada vez más poderoso, su popularidad ha ido en aumento. Y con ella, la calidad de sus juegos, ahora cómodamente establecidos en la fórmula *Ultimate Ninja*. Y el culmen, el «gran ataque final» es este espectacular estreno en **PlayStation 3**.

POR FIN UNA LICENCIA APROVECHA A TOPE SU PLATAFORMA

Pero en el campo de las adaptaciones, «estreno» en una consola equivale a «nuevo comienzo». Para que los neófitos no se suban al carro de nuevas, y los seguidores de Naruto puedan disfrutar de nuevo pero bajo una nueva perspectiva, ***Ultimate Ninja Storm*** sigue la saga desde el principio, abarcando la primera temporada completa antes del comienzo de Shippuden. Son 135 episodios en un solo juego, de acuerdo... y aunque es de agradecer que no nos den Naruto por fascículos, sí es cierto que el argumento se aligera y se fragmenta para poder abarcarlo en su totalidad.

Para hacer avanzar en la historia, podemos explorar una recreación a escala de Villa Hoja y acceder a las misiones que componen la trama. Pero para desbloquearlas hacen falta puntos, los cuales se consiguen hablando con personajes, superando pequeños retos (como carreras o plataformeo) y buscando monedas y pergaminos. No olvidemos que ***Ultima Ninja Storm*** es un juego de lucha, por lo que es de agradecer el nivel de detalle puesto en este pequeño «GTA Villa Hoja».

12+

PS3



_GÉNERO SUPER ANIME TRIDIMENSIONAL CON CAPONES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA BANDAI
_DESARROLLADOR CYBERCONNECT 2
_DISTRIBUYE ATARI
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.NARUTO-GAMES.COM

GRACIAS A PS3 ULTIMATE NINJA STORM LLEGA A SUPERAR EN LO VISUAL AL ANIME ORIGINAL DE NARUTO











Cada misión se basa en un enfrentamiento crucial de la saga. Casi todos se desarrollan por medio de peleas, aunque en algunas es preciso superar retos, como competiciones de habilidad ninja entre dos guerreros. Ah, y que no cunda el pánico, ya que cualquier fan va a encontrar a sus favoritos entre los 25 personajes disponibles: Kakashi, Orochimaru, Sasuke, Choji... cada uno de ellos con dos niveles de transformación o Despertar. Eso a falta de conocer los personajes que se proporcionará como contenido descargable gratuito. Con ellos libraremos combates idénticos a los de la serie. O, en justicia, mejores, ya que el despliegue visual que han conseguido en **Cyberconnect 2** les permite superar en más de una ocasión lo visto en el anime de **Studio Pierrot**. De este modo, el juego supera su objetivo inicial, que era ser lo más parecido posible a vivir un capítulo de la serie de animación. Lejos de los referentes estáticos del anime, la fluidez de las animaciones y el uso de efectos de iluminación y sombreado hace que el resultado deje en bragas a los títulos previos que usaron *cel shading*, algo que destaca cuando hay que luchar contra jefes finales. El combate contra Gamabunta, por ejemplo, ofrece un nivel de espectáculo inédito en cualquier otra licencia.

Muy bonito todo, pero con el *pad* entre las manos la cosa tampoco decae. De entrada tenemos total libertad de movimientos, lo que nos acerca más a lo visto en la serie: peleas a larga distancia, persecuciones, ataques de gran alcance... ¡pero sin charlas de diez minutos! El dinamismo es la clave en las peleas, que por fin trasladan todos los elementos del *Naruto* original. Entre ellos, el uso versátil del Chakra, tanto para cargar técnicas como para desplazarnos por el escenario. Los Ougi son sencillos de realizar, pero hay que elegir bien el momento para evitar los contraataques. Contamos con aliados y, como guinda, el Despertar. Al límite de salud y con todo el Chakra es una gozada disfrutar de Sasuke en Orochimaru Nivel 2 o Naruto poseído por el zorro de nueve colas.

Felicitamos así a Naruto y sus amigos: su «entrenamiento» en otras consolas les ha permitido despertar su potencial en **PS3**.



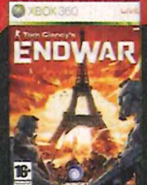
CONCLUYENDO

¿Que no tiene modo on-line? ¿Que habría sido deseable un Modo Historia más elaborado? Minucias a pulir, que apenas atenúan el impacto del mejor juego de Naruto hasta la fecha.

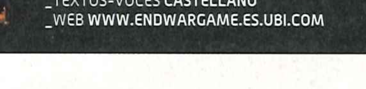
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
9,0	8,2	8,8	8,2	8,7

TOM CLANCY'S ENDWAR 16+

XBOX 360 • PS3



_GÉNERO ESTRATEGIA VOCIFERANTE
_PAÍS FRANCIA _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR UBISOFT SHANGAI
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.ENDWARGAME.ES.UBI.COM





MANEJO DE NUESTRAS TROPAS FULMINANTE Y A VOZ EN GRITO







GUERRAS DE DORMITORIO
El modo on-line ofrece un mapa mundial persistente cuyas fronteras variarán en función de los progresos de los jugadores de cada bando. La temática militar de corte realista es la habitual en los juegos de la saga Tom Clancy.

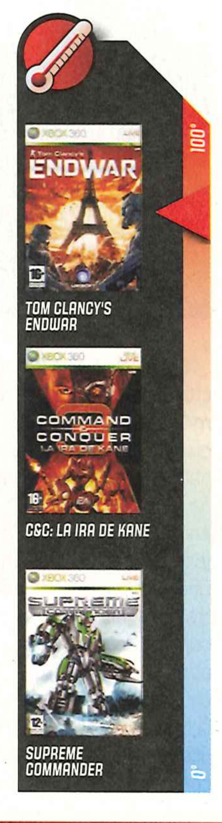
_MR WINTERS

ENDWAR

PURO FETICHISMO BELICISTA QUE SOLUCIONA LOS PROBLEMAS DE INTERFAZ DE LA ESTRATEGIA EN CONSOLAS

El género de la estrategia siempre se ha comportado como una tímida y torpe gordita en el gran baile de fin de curso de las consolas. Sus *interfaces* complejas y cientos de variables a gestionar, requieren monitores de alta definición (algo ahora posible) y jugadores entregados. Pero, por encima de todo, sufren enormemente si se les priva del ratón y teclado para los que fueron concebidos: requieren selecciones de varias unidades a gran velocidad, navegar extensos mapas de forma inmediata y acumular órdenes en atajos de teclado. Nada de eso puede hacerse con un pad de consola. Por eso es tan importante la llegada de este ***Tom Clancy's: Endwar*** con el que **Ubisoft**, por fin, pone lo que hay que poner encima de la mesa y se inventa un sistema de manejo totalmente nuevo que... al fin... ¡funciona!

Endwar se maneja íntegramente con la voz, y necesitarás unos cascos con micrófono para sacarle partido. Sólo reconoce las órdenes de una lista no muy extensa y en secuencias concretas, pero no falla casi nunca, es totalmente intuitivo y permite manejar todas nuestras unidades de manera fulminante. Así, la sensación de control e inmersión es muy superior a la que ofrece cualquier otro RTS en consola. Además, el juego se centra totalmente en la acción rápida, sin gestión de recursos y con órdenes muy sencillas. Se echan en falta una mayor variedad de unidades, órdenes más complejas, gestión de puntos de ruta, escenarios más grandes y facciones diferenciadas (las tres que ofrece son idénticas). Su excesiva sencillez, que frustrará al jugador de estrategia experimentado, es el precio que paga ***Endwar***.



CONCLUYENDO
Un poco humilde en lo técnico y algo sencillo, pero con un interesante sistema de control y un interesante multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
7,3	7,2	8,0	8,1	8,0	8,0





PS3

_GÉNERO CALLEJEANDO CON MI VETUSTO R5
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA KONAMI
_DESARROLLADOR SUMO DIGITAL
_DISTRIBUYE KONAMI/SONY C.E.
_JUGADORES 1-8 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.KONAMI.COM

_NEMESIS

GTI CLUB +



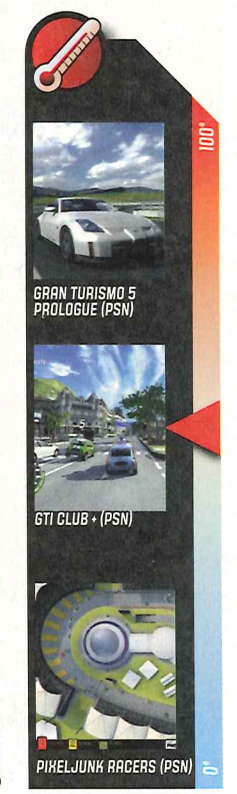
OCHO JUGADORES, UN PUEBLECITO COSTERO REPLETO DE ATAJOS Y UNA COLECCIÓN DE UTILITARIOS CLÁSICOS. LA RELECHE, OIGA.

En un foro determinado debieron pensar que era un borracho, o directamente un cretino, tras proclamar a los cuatro vientos que ***GTI Club +*** era lo mejor que había visto en la **Games Convention** de Leipzig. ¿Senilidad, esnobismo o simplemente amor por la recreativa de 1996? Posiblemente algo de estas tres cosas hay en mi devoción por esta fabulosa conversión a **PlayStation Network** de una de las máquinas mas divertidas, e injustamente olvidadas, del catálogo de **Konami**. Cada vez que veía un *Runabout*, un *Midnight Club* o incluso la fase de conducción de *La Conspiración Bourne*, no podía dejar de pensar en aquella *coin-op* que abrió el camino al callejeo y al uso de utilitarios clásicos. Y no debía ser el único, a raíz de la decisión de **Konami Europa** de encargar a **Sumo Digital** (si, los titanes del *OutRun 2006*) la conversión a **PSN** de la máquina original, con un buen número de mejoras que justifican sobradamente la incorporación del Plus.

Sin duda, la más crucial, es la posibilidad de competir contra otros siete usuarios, vía *on-line*. Esto alarga hasta el infinito la vida de un juego que, no vamos a negarlo, sólo ofrece un único circuito. ¿Convierte eso a ***GTI Club +*** en un título monótono? Para nada. El pueblecito costero está atravesado por multitud de atajos, túneles, callejuelas, escalinatas... que deberás explorar a fondo para llegar el primero a la meta, mientras esquivas el tráfico controlado por la IA. Los gráficos (720p de resolución) discurren en todo momento a unos suaves 60 fps, y aunque no pueden (y tampoco pretenden) alcanzar el realismo y la espectacularidad de *Gran Turismo 5 Prologue*, recrean con mimo y toneladas de cariño auténticos incunables de la carretera, como el Renault 5, el Mini Cooper, el Fiat A112 Abarth, el Lancia Delta o el Golf GTI. Pilotar estos utilitarios míticos, y hacer el cabra por callejones, exprimiendo el freno de mano al máximo, es una de las mayores gozadas que nos ha proporcionado la **PlayStation Network** desde su creación.

Además de la competición *on-line* entre 8 usuarios (que incluye comunicación via *head-set* y el uso de la cámara PlayStation Eye), ya sea en carrera o en el Modo Bomb Tag, este *GTI Club* pluseado te desafía a conseguir distintos trofeos y desbloquear diferentes *skins* para cada modelo de coche (taxista, policía...), o *tunear* la apariencia de tu propio utilitario, con pegatinas macarras, banderas... Y **Konami** ya ha prometido que ofrecerá en los próximos meses contenido descargable, con mas coches clásicos (¿Fiat 500, BMW Isetta?...quién sabe).

Por 15 euros (dos mas de lo que nos dijeron en un principio), podrás emular a **Michael Caine** en *The Italian Job*, pisar a fondo el acelerador de tu Mini y chulear a alemanes, ingleses y franceses. Ojalá el resto de compañías se pongan las pilas y comiencen a llevar sus clásicos de conducción a **PSN** y **Live**. De momento, ya hay rumores de que **Sega** ha registrado el título *OutRun Online Arcade*. ¡La virgen!

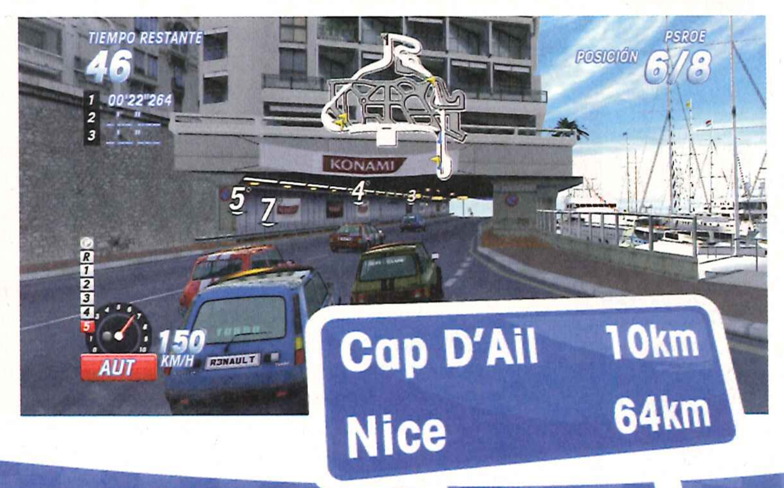












CONCLUYENDO

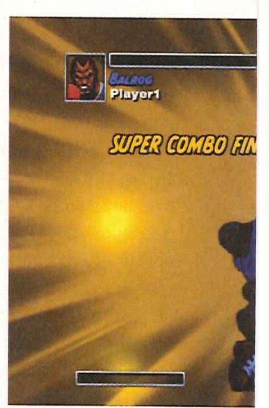
Antes de que me saltéis al cuello por la nota, pensad dos cosas: cuesta sólo 15 euros, permite hacer el asno on-line contra siete tipos, pilotar clásicos de la talla del Mini o el Renault 5, y tiene toda la jugabilidad de una recreativa. ¡Diablos! ¿No merece eso un 90?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
8,9	8,5	9,2	9,1		9,0



NEW CHALLENGERS IBAN A SER PERSONAJES DE SF III Y ACABARON COPYPASTEADOS EN EL ORIGINAL. EL REMIX LES HACE JUSTICIA_





_KUN

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

XBOX LIVE arcade



COMIENZA LA «TEMPORADA STREET FIGHTER», EN PALABRAS DE CAPCOM. EL PRIMER PLATO ES UN SUPER SF II REMOZADITO CON DIBUJOS EN HD.

Un consejo para los que tienen una tele viril y panorámica, y lo digo porque les quiero: hagan que otro ser humano inicie el juego por primera vez, con un papel indicándole que vaya a las opciones y que desactive el modo 16:9. Hecho esto, acaben con el sufrimiento de nuestra cobaya humana de la manera más oportuna, y cojan el mando.

Si alguien se fija en las capturas y tira de sus propios recuerdos, sabrá que los personajes de Street Fighter nunca midieron más de media pantalla de alto, y que no fueron diseñados con tal fin. ***Super Street Fighter II Turbo HD Remix***, por muy bonito que se vea en las citadas pantallas, no es sino el juego original repintado a mano. No añade nuevas animaciones, no suaviza ninguna de las virtudes del original... Y una de estas virtudes era, precisamente, crear la ilusión de movimiento con pocos *frames* de animación, ese arte del juego 2D. Cuando una tele tocha presenta a muchicientos de resolución a una Chun Li de media pantalla respirando con dos *frames* de movimiento de torso, se queda uno como un idiota *lovecraftniano* y babeante contemplando una criatura irreal y grotesca. Quiten el modo 16:9, y no vuelvan a ponerlo nunca.

Dolores modernos

Ahora, el propio juego. El mundo se divide en dos tipos de personas: los que saben qué es *Street Fighter*, y los que lo dominan y se sienten mejores personas por ello en los foros. A los primeros les diré que esto es una versión redibujada, un remake *pixel perfect*, de la considerada mejor entrega de la serie (y si no, **Capcom** así lo ha decidido). El arte corre a cargo de **Udon**, los chicos que ya comenté en el reportaje de cómics (**Xtreme 191**), y la idea parte de **David Sirling**, jugador de la leche, empleado de **Capcom**, y director de esto y de un primer *remake*, el de *Super Puzzle Fighter*. Hablaremos después del resultado.

A los segundos, los foreros, tal vez les dé un ataque al ver que el modo por defecto del juego ha tocado (¡blasfemia!) la sacrosanta jugabilidad del título (¡herejes!), incluso modificando la realización y el puñetero *timing* de algunos movimientos (¡excomunión! ¡baneo!). Todo ello con la idea de facilitar el juego a los primeros, entre los que me incluyo, y a todos los que odian jugar con la cruceta de nuestros mandos a estos juegos, entre los que me incluyo. Qué quieren que les diga: puedo hacer *shoryukens* en un teclado QWERTY, y en esta entrega me salió uno con la cruceta en 30 partidas utilizando el modo original. Bienvenido sea el *remix* para los muñones menos ágiles, que no podían disfrutar de la gloria por incapacidad.

Toxina botulímica

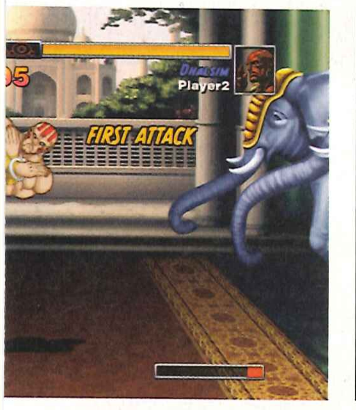
Para rematar el apartado jugable, el juego incluye todo tipo de opciones, con el guiño retro de llamarlas «*dip switches*», como si estuviéramos trasteando con la recreativa. La mayor parte serán esotéricas para muchos (estilo «el *súper* de Sagat no puede empezarse en 1 cuadro de tiempo de patada», que a mí me suena a «no mojarás al cabrito en la leche de su madre»), pero bienvenidas sean.

Sin embargo, para un título que tanto presume de fidelidad y dibujacos, se echan de menos algunas cosas. La intro del *arcade*, aun-



PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **VIEJA GLORIA CON BÓTOX**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **BACKBONE**
_JUGADORES **1-2**
_ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.STREETFIGHTER.COM/**







MAQUEADOS A pesar de que el juego no incluye un *making of*, ni siquiera en su deliciosa edición física para coleccionistas (yankis, claro), en blog.capcom.com hemos podido ver el trabajo de un año y pico por parte de Udon al redibujar *frame* a *frame* un clásico. Sus problemas con las proporciones y la anatomía HD (el no-cuello de Guile es memorable), son una reivindicación más de lo grandes que eran los grafistas 2D.













que simple, se ha omitido en su mayor parte y adorna el menú principal. Las puntuaciones no aparecen, al menos no en la beta que hemos jugado, y aunque existe un modo para presentar los gráficos originales, de píxeles gigantescos, los escenarios siguen siendo los redibujados, con lo que el resultado queda como de novato del *MUGEN*.

Y es que el apartado gráfico, en general, y sin desmerecer para nada a **Udon**, que ya ven lo bonito que queda en las capturas, es raro. Pero, precisamente, por lo desmesurado del soporte. Ya saben los problemas que da el HD en ciertos géneros de cine al descubrir defectos en los actores y actrices que antes quedaban camuflados. A este *remix* le pasa lo mismo. No hay nada nuevo ni ajeno a la estupenda obra original, pero el resultado es extraño y hasta un poco desagradable en ocasiones (en especial, cuando se utilizan altas velocidades de Turbo, que yo ya aborrecía estéticamente incluso en el original). *Street Fighter II* no se diseñó para ser disfrutado en alta definición, sino para utilizar las limitaciones de la baja y explotarlas. Sí, agradecemos a **Capcom** el esfuerzo y el mimo echados en esta reivindicación de la saga, y sabemos que *Street Fighter IV* es el encargado de demostrar lo que vale dicha saga a estas alturas. Pero, sinceramente, tras ver lo que están haciendo con el nuevo *King of Fighters* (y es una comparación del todo injusta, porque el *KoF* nace desde cero y ***SSFIITHDR*** sólo maquilla lo ya existente) y comprobar lo bien que le quedó a **Capcom** el metajuego de *MegaMan 9*... ¿No se le pasa a nadie por la cabeza la idea de que un nuevo y exagerado *Street Fighter II* habría sido más bienvenido?

LOS TEXTOS EN ESPAÑOL ROMPEN LA MAGIA DEL RECUERDO

Entiendo la dicotomía a la que se enfrentó **Sirling**: ser bueno en este título depende en muchos casos de contar *frames*, de ventanas de tiempo limitadas y otras virguerías de gente que puede contar los aleteos de un colibrí a simple vista y que gritan NO TOCAR como vírgenes católicas. Y, aunque el juego sí que es inmediato y un *Street Fighter* -que es lo que es, claro-, nos queda la espinita de que los esfuerzos de **Capcom** no serán comprendidos ni apreciados ni por seres humanos, ni por los abuelos Cebolleta de la forería elevada.

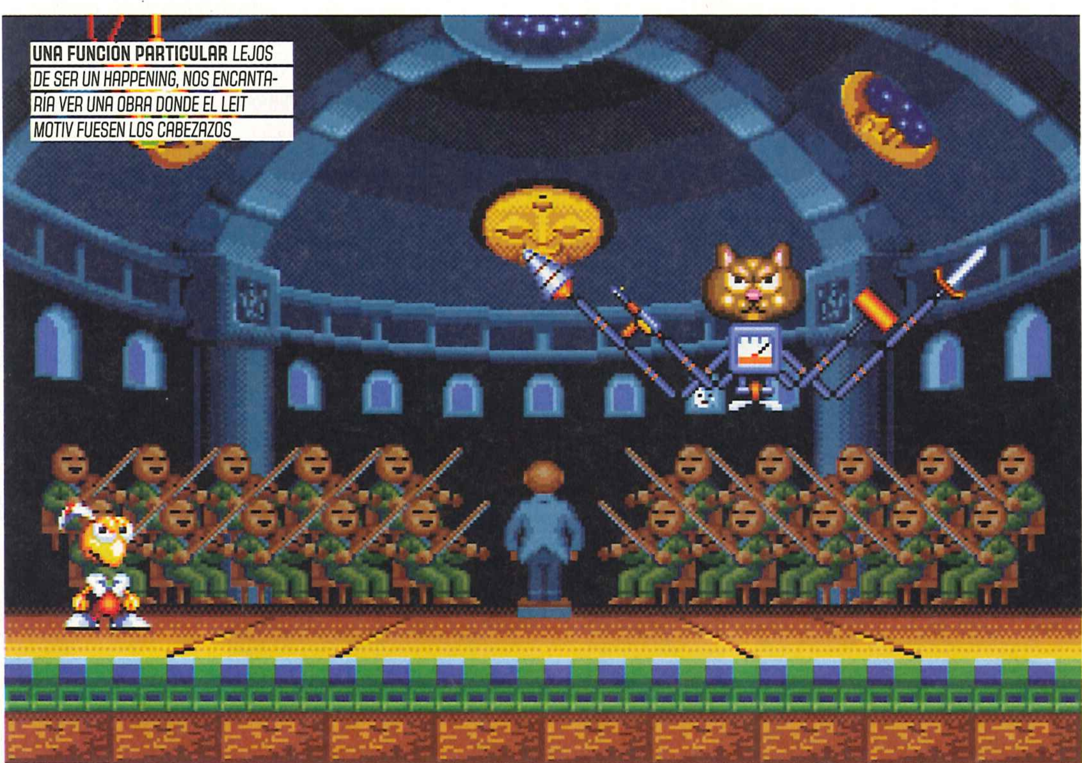
CONCLUYENDO

Sencillamente: si gustan de SF II en cualquier variante, éste era el mejor. El experimento de los dibujos, vaya.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
8,0	8,0	9,5	8,0	8,0	8,0

_EL HOMBRE ELEFANTE

DYNAMITE HEADDY



UNA FUNCIÓN PARTICULAR LEJOS DE SER UN HAPPENING, NOS ENCANTARIA VER UNA OBRA DONDE EL LEIT MOTIV FUESEN LOS CABEZAZOS_







DYNAMITE HEADDY

WARIO WORLD

STRETCH PANIC

1994, LOS NOVENTA EN PLENA EFERVESCENCIA Y MEGADRIVE EN SU OCASO, PERO TREASURE AÚN TENÍA ALGO QUE DECIR EN EL GÉNERO ESTRELLA

En la continua y cansina moda de dignificar el videojuego disfrazándolo de cultura (tiro la piedra...), supuesta intelectualidad o aplaudiendo sus valores de producción (tan sólo útiles cuando los presupuestos son o disparatados o ridículos), **Treasure** siempre, durante sus más de quince años de historia, ha demostrado dominar el verdadero arte y dificultad de producir un buen videojuego, un producto digno.

El principio fundamental de prácticamente cualquier juego de la compañía es despojar de cualquier artificio la mecánica principal, cualquier elemento subyacente que pueda entorpecer o estropear el desarrollo. Desde *Gunstar Heroes*, la compañía siempre ha dejado claro que antes de romper los logros tradicionales de cada género, buscan el refinamiento. **Treasure** ha demostrado conocer las características y virtudes de las diferentes mecánicas de las que bebe en busca de alternativas, y potencia siempre (*Radiant Silvergun*, *Ikaruga*, *Sin & Punishment*, *Mischief Makers*) un factor diferencial y único que enriquezca y renueve la industria.

Dynamite Headdy fue su primer plataformas, y probablemente su juego más desenfadado y pletórico. Su diseño de niveles es ingenioso y fresco, la integración de los enemigos, metódica, y los peligros del escenario están perfectamente calculados, al igual que la curva de dificultad: pero Headdy posee, a su vez, un carisma y personalidad únicas que a veces se echan en falta en las producciones de la compañía (por ejemplo, los notables aunque desangelados *Silpheed* o *Light Crusader*).

La inventiva de la compañía acercó un género prolífico y casi limitado por aquel entonces (cuánto lo echamos de menos algunos) a, ni más ni menos, la catarsis del *shmup* más enfermizo. Si la dinámica de los plataformas se centraba exclusivamente en calcular la física del personaje (*Super Mario Bros.*) o toquetear los parámetros tradicionales (velocidad, número de enemigos, ritmo o uso de ítems), ***Dynamite Headdy*** es una explosión de contenidos donde se premia el esfuerzo, la superación de una dificultad insana y logra mezclar con precisión la tensión arcade propia de los recreativas por las limitación de las vidas y carencia de *continues* o *passwords*.

Desvaríos internacionales

Dynamite Headdy se desarrolló en un mundo de atrezzo, con una mezcla de rasgos culturales abstracta y casi esquizofrénica. Por un lado el juego fue desarrollado en Japón, país con cierta tendencia a la sobredosis cromática y los destellos brillantes. Este mejunje se inspira en el mundo del teatro (cuando Japón nunca fue un país muy de **Jacinto Benavente**, y menos **Treasure**, siempre muy dispuesta a adaptar famosas series *anime* y personajes de pupilas como las de **Mr. Winters** en una *rave* de la ruta valenciana), pero ya resulta un disparate de proporciones cósmicas cuando descubrimos las diferencias entre las versiones occidental y japonesa.

HEADDY RESULTABA UN PERSONAJE MÁS DISPAR A LOS DE NINTENDO QUE SONIC

En la edición nipona, los personajes cambian de color (siermpre con tendencia a los púrpuras y las estridencias), algunos jefes tienen incluso expresiones distintas, pero el despiporre llega con los nombres: por ejemplo, durante el pri-



_GÉNERO **PLATAFORMAS ESTRIDENTE**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TREASURE**
_DESARROLLADOR **TREASURE**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **INGLÉS** _VOCES **NO**

HEADDY UTILIZA POR PRIMERA VEZ LA CABEZA PARA ALGO VERDADERAMENTE INTELIGENTE: PROPINAR HOSTIAS COMO PANES





mer acto las cuatro marionetas que escapan junto a ti hacen referencia a los discípulos de Jesús: Juan, Lucas Mateo y Marcos. **Treasure** siempre se ha tomado licencias religiosas con prácticamente todos sus títulos, como las referencias a cultos orientales en *Ikaruga*, pero en el caso de una marioneta que puede separar la cabeza de su cuerpo, sinceramente, la metáfora se nos escapa.

A su vez, en occidente se rizó el rizo: se cambiaron los títulos de cada nivel, con sutiles referencias al cine y la televisión que estaba de moda en 1994: *Twin Freaks*, *Toys in the Hood*, *Terminate Her Too* o *Stairs Wars*. Desconocemos si la idea partió de un visionario localizador o de la propia **Treasure** (todos conocemos lo endogámicos que son en Japón). Sea de quién haya sido tal genialidad, tiene nuestro beneplácito para alterar lo que crea oportuno.

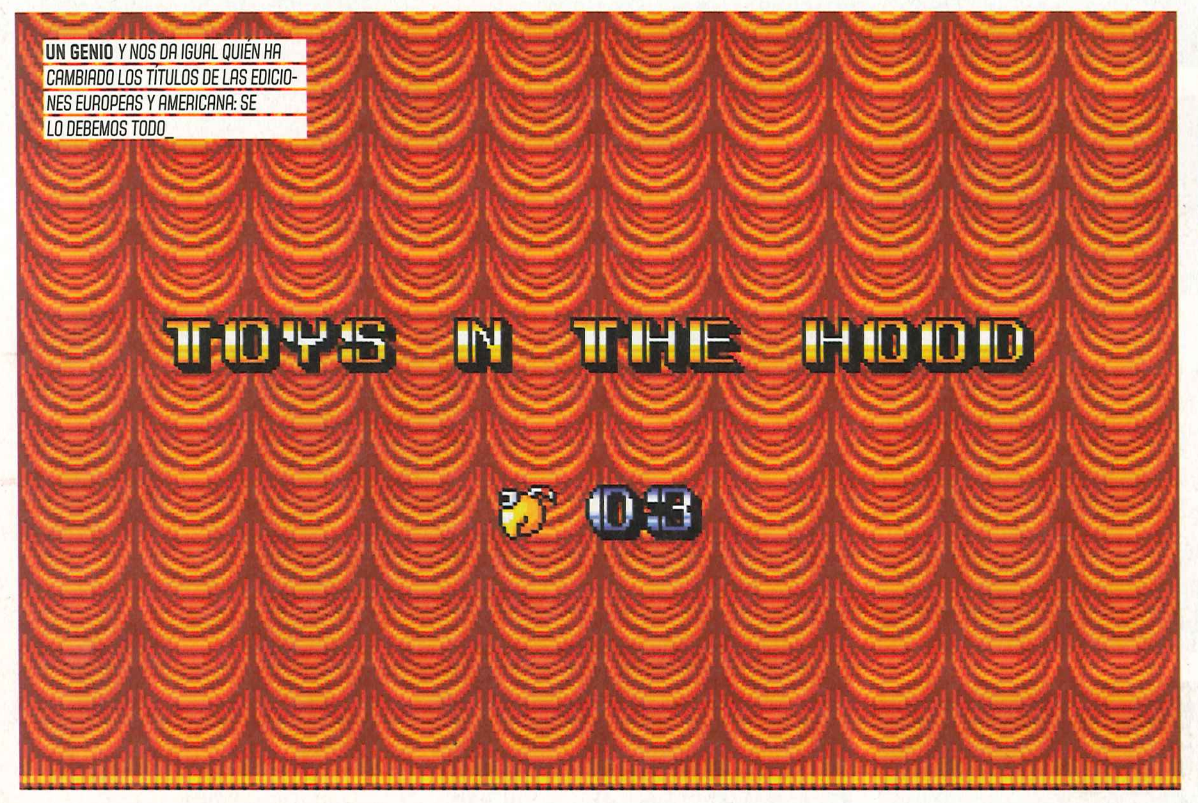
Orfebrería treasuriana

Pero no es precisamente el alocado mundo de marionetas y atrezzo de teatro argentino el mérito que lleva a ***Dynamite Headdy*** al **10 sobre 10**. Ni que Headdy utilice por primera vez la cabeza para algo realmente útil: dar hostias. Se trata nada más y nada menos que del primer juego de **Treasure** nace una larga estirpe de títulos perfectamente válidos para esta sección de incunables por su equilibrio, completo diseño e innovaciones continuas.

El control de Headdy resultaba sencillo de comprender pero difícil de dominar. Lanzando nuestra propia cabeza, podemos golpear a los enemigos en 8 direcciones (control claramente estudiado para el pad de **MegaDrive**) y agarrarnos a HangMan (un apoyo que encontraremos con frecuencia) para acceder a plataformas inaccesibles. Pese a que se trata de un plataformas tradicional, con una curva de dificultad pronunciada (como dictaban los cánones, tan sólo tendremos tres créditos para completar el juego), el combate es la verdadera razón de ser de ***DH***.

Dispondremos de 18 tipos de cabezas intercambiables: algunas demoledoras, otras transformarán nuestro cuerpo, otras simplemente no servirán para nada (para detestarlas y hacerte perder alguna vida por tu ineptitud). Ser cauto con la elección de cada una en cada situación (la fórmula de distinción de *Halo*) resulta vital, aunque **Treasure** nos exige conocer y respetar los patrones enemigos de ataque.

Cada una de los 9 niveles (con una variedad de sub-fases dignas de alabanza, muy en la onda de *Gunstar Heroes*) se centra en explotar un patrón básico que el género de las plataformas había tocado hasta el momento. Tras la espectacular introducción (una persecución al más puro estilo *Sonic*) cada nivel pretende sorprender al jugador, tanto por sus logros visuales (el juego abusaba con consentimiento de *scroll parallax* y colores estridentes) como por sus posibilidades y continuos puntos aparte. Niveles de acción horizon- ➔



UN GENIO Y NOS DA IGUAL QUIÉN HA CAMBIADO LOS TÍTULOS DE LAS EDICIONES EUROPEAS Y AMERICANA: SE LO DEBEMOS TODO_



Trouble Bruin

Este extraño oso mitad peluche mitad marioneta será nuestro némesis durante la aventura. Con un rol similar al del Dr. Eggman en **Sonic**, su función es llenar la pantalla con los estrambóticos robots que pilota y ser el contrapunto malvado de nuestro personaje. Lo curioso es que la naturaleza del propio Headdy, la mascota apócrifa de la **Sega 16 bits**, tampoco es que resulte muy amigable: nunca sonríe, siempre tiene un aspecto amenazante y realmente resulta más inquietante que el propio Trouble Bruin.







➲ tal en la onda de *R-Type*, ascensión vertical rotando una torre emulando unas 3D primarias (siempre bajo la sombra del particular némesis de Dynamite, Trouble Bruin) hasta llegar a los agotadores jefes finales, que son, a su vez el primer destello de la **Treasure** más siniestra y creativa: muchos de los grandes enfrentamientos finales que llegarían en años venideros, como el inolvidable Xiga, nacen como esbozo en ***Dynamite Headdy***.

Los patrones de ataque de esta galería de jefes finales son inalterables y contundentes, programados bajo un guión intocable, que nos permite, sólo en un instante preciso, golpearles. El resto del tiempo transcurre bajo el continuo ataque enemigo de decenas de proyectiles, esquivables únicamente gracias a un concienzudo aprendizaje y una paciencia propia del jugador veterano. A su vez suelen poner el punto y final cómico de cada nivel, abriendo el telón y representando algún que otro elemento clásico del mundo del teatro (normalmente relacionados con la escenografía o papeles recurrentes) haciéndonos avanzar de forma intencionada y completando la propia obra. Pero no hay que olvidar su apasionante presencia: los jefes de nivel siempre han estado muy ligados a la propia cultura japonesa, tan embelesada por la pirotecnia y el *horror vacui* a lo largo de su historia artística.

SE TRATA NADA MÁS Y NADA MENOS QUE DEL PRIMER JUEGO DE TREASURE EN UNA LARGA ESTIRPE DE OBRAS INCUNABLES

Treasure siempre se ha tomado al pie de la letra que un jefe final debe funcionar como clímax absoluto de cada nivel, tanto a la hora de exigir la mayor habilidad del jugador como de sorprenderlo visualmente. Desde enemigos que emulan las tres dimensiones moviéndonos mediante planos, aparatosos monstruos de apariencia mecánica pero movimientos orgánicos, hasta máscaras de bebés gigantes de porcelana, todo vale en el espectáculo de **Treasure** con tal de sorprender.

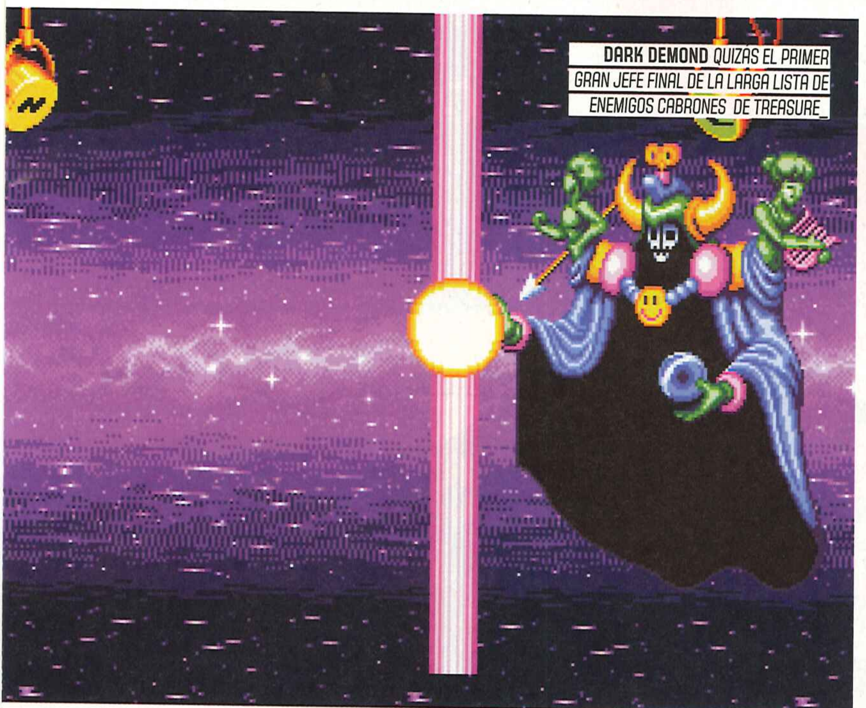
El más difícil todavía

Debido a su fórmula, se trata del plataformas más cercano al *arcade* que jamás se ha publicado en consola precisamente por la cuidadosa forma con la que intenta destrozar los nervios del jugador. No hay segundas oportunidades, no hay lugar para el error. Reincidir y conocer al dedillo el desarrollo es una fórmula clásica ya perdida, incluso en los inofensivos títulos *arcade* actuales, malacostumbrando al jugador con continuas oportunidades y métodos de evasión. **Treasure** siempre ha sido una compañía dictatorial y tajante; si no eres apto, la única opción es el aprendizaje paulatino y dominio de nuestro avatar, no forzar fórmulas ni apoyarse en unos niveles permisivos y anodinos. El último acto de esta disparatada obra nos enfrentará a Dark Demond y la clásica mística de la compañía: un fondo espacial, relámpagos, estrellas, proyectiles con un tiempo de ataque risible y todos los ingredientes para desatar la cólera del jugador.

Tras los créditos (siempre escuetos y sin la intención de dar un premio significativo para el jugador más allá de recordar el camino recorrido) se esconde un gran secreto, que perdió su cruel ironía en nuestra edición al occidentalizarse. Superando varios mini-juegos de baloncesto, incluidos como bonus, nos darán







DARK DEMOND QUIZÁS EL PRIMER GRAN JEFE FINAL DE LA LARGA LISTA DE ENEMIGOS CABRONES DE TREASURE_







pistas para introducir una clave tras los créditos. Mientras que nosotros teníamos que eliminar al último jefe final, el dueño del teatro (que nos lanzaba unos billetes mortales como proyectiles), en Japón te enfrentabas al mismísimo director de **Sega**, mismo fondo pero con un matiz bien diferente.

Dynamite Headdy cierra el telón. **Treasure** no ha enterrado oficialmente una de sus primeras grandes franquicias y aunque siempre han sido poco amigos de las secuelas, el resto de títulos lanzados sobre el género siempre han estado en su sombra (*Wario World*, *Stretch Panic*). ***Headdy*** fue un título refinado, eléctrico y muy definitorio de la propia plataforma donde se publicó. También fue la mecha de la compañía que tantas alegrías nos da. Probablemente, la más prestigiosa y estoicamente noble de la industria.

RAZONES DE 10

1 LOS TÍTULOS DE CADA NIVEL
Madd Dogg N Headdy, Clothes Encounters, Twin Freaks, Far Trek...

2. LOS PODERES DE HEADDY
Desde hacernos minúsculos a convertir la cabeza en un martillo,transformarnos en nave...

3 GOLPES CRANEALES
A estas alturas, podría ser censurado por animar a los jóvenes a utilizar la cabeza para algo.

4 3D EMULADAS
Aunque ahora estemos extasiados, sus recursos para simular la tridimensionalidad son elogiables.

5 NO HAY LUGAR PARA COBARDES
No existe forma de escapar. Si decides superar el juego necesitarás aprendizaje y paciencia. Y una tila.

6 DISEÑO DE NIVELES
No hay dos iguales, no hay uno mediocre. Todos deberían formar parte del manual de cómo hacer juegos.

7 QUE NO TENGA SECUELA
Es lo que hay y probablemente nunca haya más. Y lo preferimos, pues eso potencia el mito.

8 LOS JEFES FINALES
Grandes. Aparatosos. Visionarios. Imposibles.

9 EL JEFE FINAL
El clímax definitivo: el Ragnarok de los jefes finales de un plataformas. Soñarás con Dark Demond.

10 SORPRESA TRAS LOS CRÉDITOS
Cierto es que en Japón tenía más gracia, pero descubrir el secreto ya es premio suficiente.

CONCLUYENDO

Congelado en el tiempo, Dynamite Headdy no tiene competidor porque nadie se ha atrevido a mezclar con tal rotundidad acción y plataformas puras. Excéntrico, ambiguo e irónico.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MEGADRIVE GLOBAL
9,7	9,5	9,7	9,8	10

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

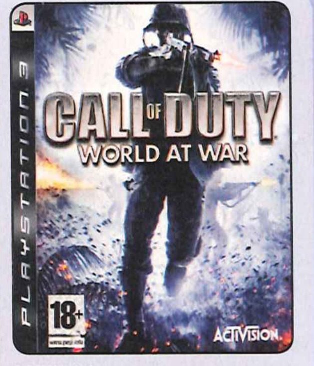
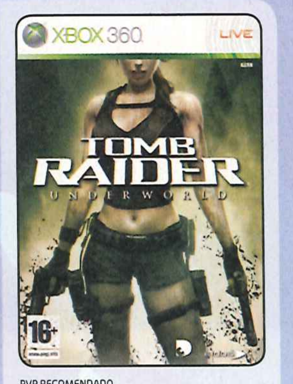
Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3	PS2	PSP	WII	XBOX 360
				
PVP RECOMENDADO 69,95 €	PVP RECOMENDADO 39,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 49,95 €	PVP RECOMENDADO 69,95 €
SÓLO PARA xtreme 64,95 €	SÓLO PARA xtreme 34,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 44,95 €	SÓLO PARA xtreme 64,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

CALL OF DUTY WORLD AT WAR	MANHUNT 2	SHAUN WHITE SNOWBOARDING	SONIC UNLEASHED	TOMB RAIDER UNDERWORLD
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO
				

NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

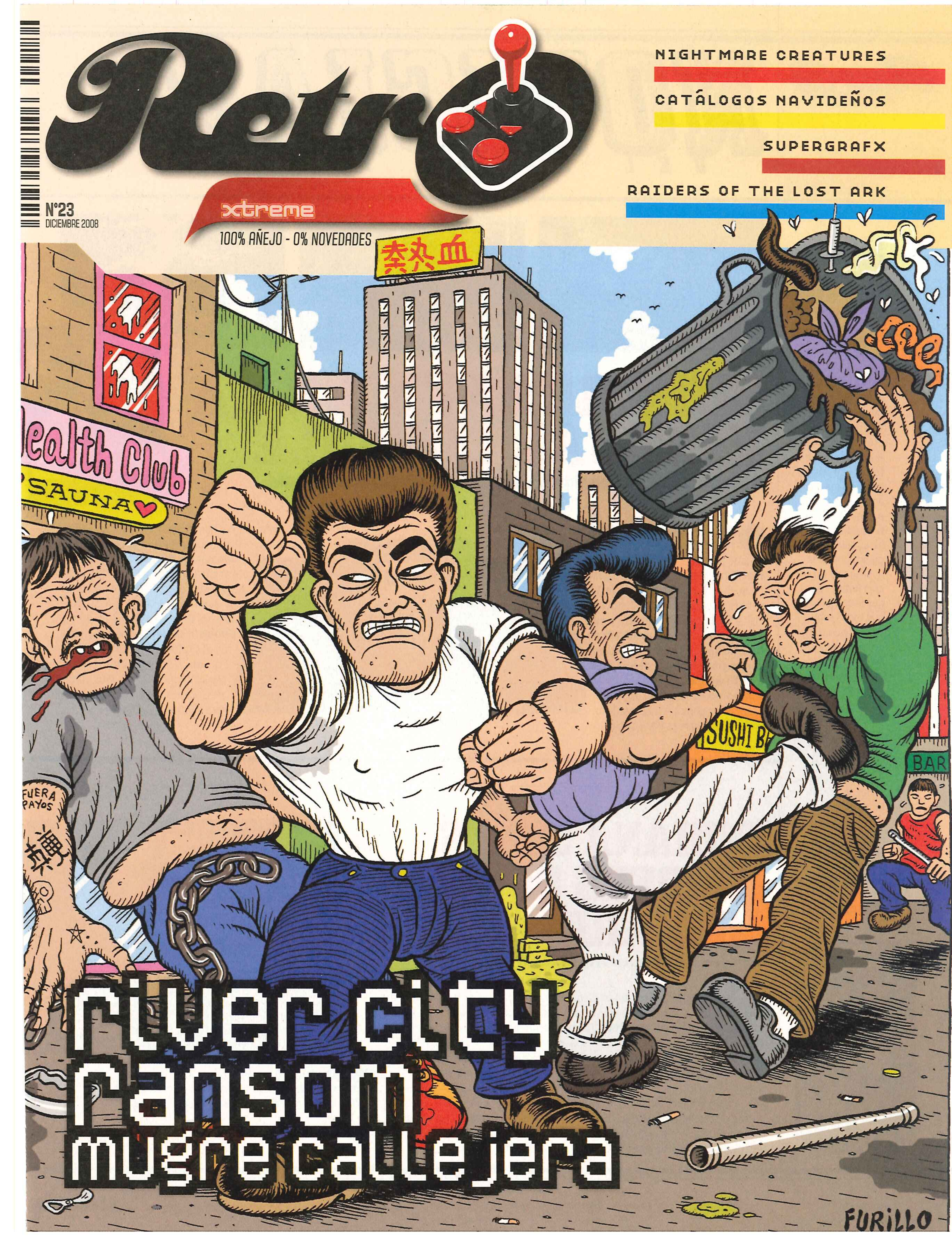
☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2008









Retro
xtreme
Nº23
DICIEMBRE 2008
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
NIGHTMARE CREATURES
CATÁLOGOS NAVIDEÑOS
SUPERGRAFX
RAIDERS OF THE LOST ARK
Health Club
SAUNA
SUSHI B
BAR
FUERA PAYOS
river city
ransom
mugre callejera
FURILLO



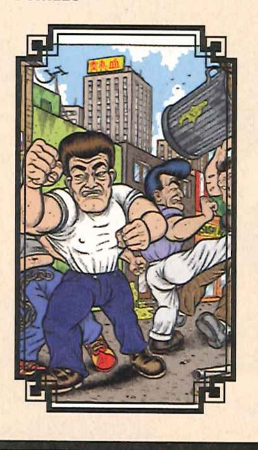
xtreme

NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

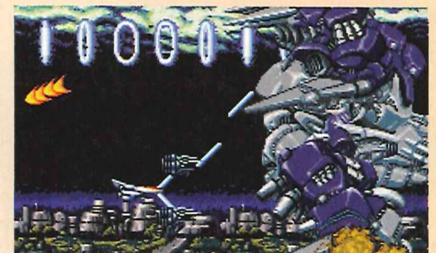
LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

Deteneos a mirar la agotadoramente bella portada de **Furillo** de este mes. Nada más alejado de la estética limpia y aséptica de la saga *Kunio-kun* que el festival de escatología urbana que acompaña a los patadones de las tanquetas sudorosas que protagonizan nuestra apertura de la sección **Retro**. Porque la cuestión es que todos sabemos que una pelea callejera auténtica sería así: callejones sórdidos, rostros deformados por el dolor, tatuajes talegueros, ninguna belleza y un tufo a alcantarilla que tira de espaldas. Nada como una bofetada de costumbrismo hispano para apreciar los ochenta... con otros ojos.

_ILUSTRACIÓN POR FURILLO









SUPERGRAFX EN LA VIRTUAL CONSOLE

Rescatando una consola de existencia virtualmente nula

Las ansias de escarbar en el amplísimo fondo de catálogo de las consolas de antaño parecen no tener fin. La **Virtual Console** de **Wii** se lleva el gato al agua en lo que a arqueología del píxel se refiere, y la próxima consola que visitará **Wii** , en Japón al menos, será nada menos que la **SuperGrafx** de **NEC**. Dicha consola en realidad era una versión mejorada de la conocida **TurboGrafx-16** (más conocida como **PC-Engine**), y con el paso de los años se ha convertido en toda una rareza para coleccionistas de cacharros dedicados al ocio electrónico: la consola murió al poco de nacer, y su catálogo cuenta con la vertiginosa cifra de... siete títulos (además de algunos prototipos nunca editados que rondan por ahí). Los títulos son *Daimakaimura* (nuestro ***Ghouls'n Ghosts***), que en su día fue el título de lanzamiento de la consola, *1941: Counter Attack*, *Darius Alpha* y *Darius Plus*, *Aldynes*, *Granzort*, y *Battle Ace*. ¿Llegará a Europa? **_Chaiko**

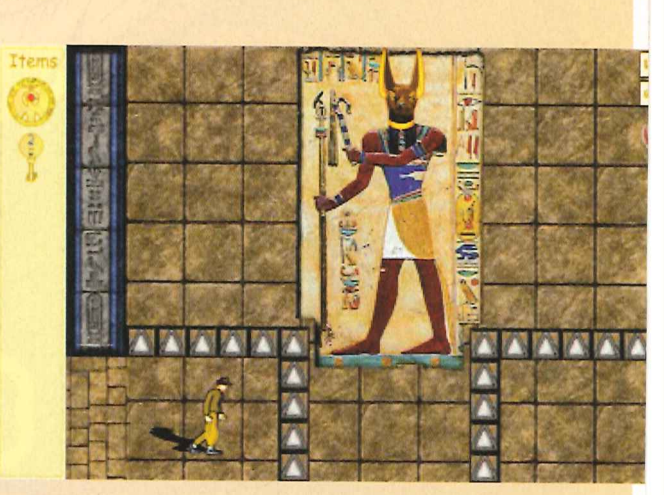


REMAKE DEL MES

INDIANA JONES RAIDERS OF THE LOST ARK

http://www.mediafire.com/?ycjgmkwmymr

Es una leyenda urbana, tan de dominio público que a estas alturas da vergüenza mencionarla en voz alta: todos conocemos la historia de la adaptación de *E.T.* para **Atari 2600**. Curiosamente su diseñador, **Howard Scott Warshaw**, ganó el puesto gracias a una anterior adaptación de otra película de **Spielberg**: ***En Busca del Arca Perdida***. Y es que ese juego pasa por ser uno de los mejores jamás creados para **Atari 2600**, y ahora recibe su merecido homenaje en forma de *remake*. Técnicamente mejora en todo lo mejorable a la versión original, obviamente (con algunos pequeños *bugs* que su autor promete solucionar). En lo jugable se mantiene fiel al esquema original... dificultad incluida. Y es que si es uno de los mejores juegos de **2600**, también es uno de los más desesperantemente difíciles. **_Chaiko**



ATARI 2600 RELOADED Obviamente todo parecido con la realidad es pura coincidencia: por entrañables que puedan ser los gráficos de la vieja Atari 2600, puestos a hacer un remake... vamos a hacer algo que no nos deje ciegos.

¡SUSCRÍBETE AHORA!

UN AÑO DE SUPERJUEGOS XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO

11 EJEMPLARES POR 24,34 EUROS

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A LA REVISTA 

☐ SUSCRIPCIÓN ANUAL (11 EJEMPLARES) CON EL 25% DE DESCUENTO AL PRECIO DE 24,34 €

Precios extranjero por vía aérea: **Europa: 52,00 €. Resto Países: 56,00 €**

NOMBRE ______ APELLIDOS ______

DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______

POBLACIÓN ______ PROVINCIA ______ CÓDIGO POSTAL ______

TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

FORMA DE PAGO:

☐ ADJUNTO CHEQUE NOMINATIVO A EDICIONES REUNIDAS, S.A. C/ O'DONNELL, 12. 28009 MADRID

☐ GIRO POSTAL Nº ______ (INDICANDO EN EL APARTADO "TEXTO": SUSCRIPCIÓN REVISTA SUPERJUEGOS.)

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA: BANCO ...../...../...../...../ SUCURSAL ...../...../...../...../ DC ...../...../ CUENTA ...../...../...../...../...../...../...../...../...../...../

☐ TARJETA DE CRÉDITO Nº ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ ...../...../...../...../ FECHA DE CADUCIDAD ...../...../ ...../...../

TITULAR: ______ FIRMA TITULAR: ______

ENVIAR ESTE CUPON A
Ediciones Reunidas S.A.
Revista Superjuegos Xtreme
Departamento de suscripciones
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

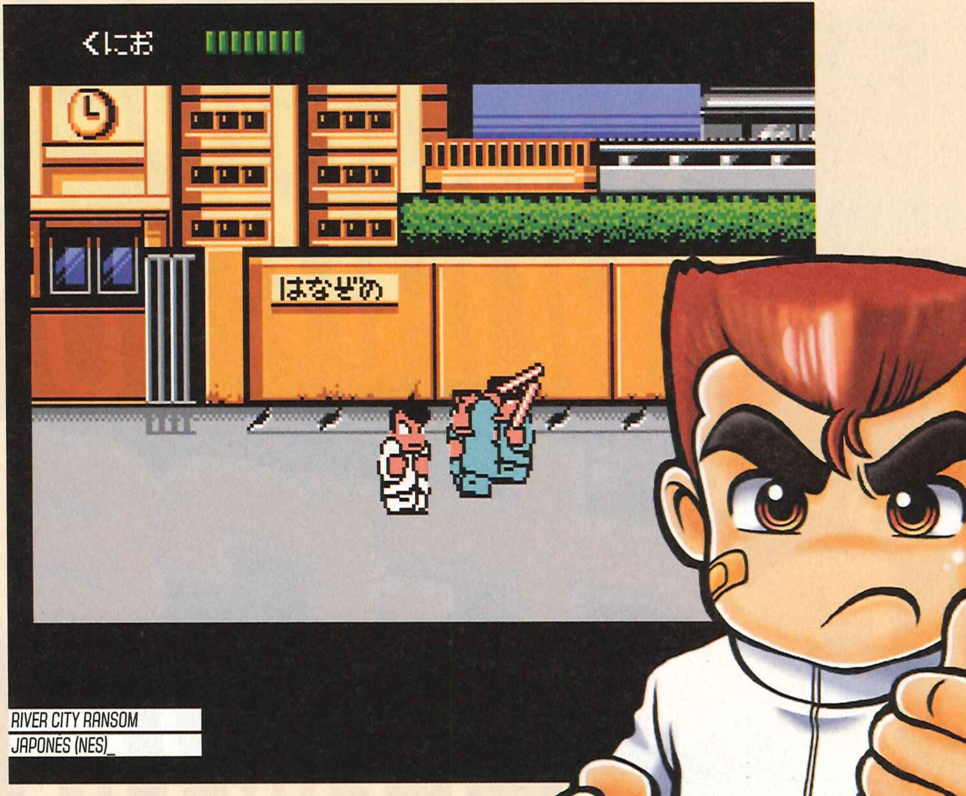
Teléfonos departamento suscripciones:
902 104 694 de 9 a 14 horas.
Fax: (91) 586 33 52.
E-mail: **suscripciones@grupozeta.es**

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.





RIVER CITY RANSOM
(NES)_



RIVER CITY RANSOM
JAPONES (NES)_

river city ransom

_CHAIKO

seas un colegial llevado al límite, o un macarra sin piel en los nudillos, la conclusión es la misma: este juego es tu biblia.

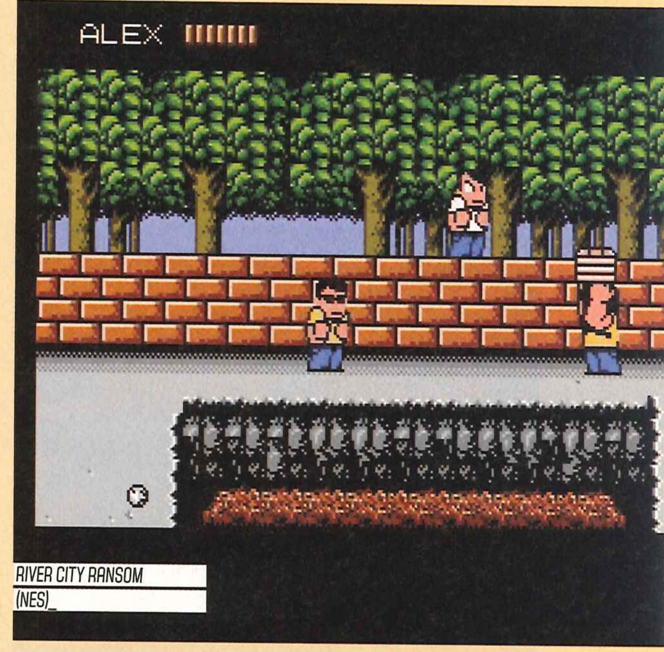
Le pese a quien le pese, *Renegade* (1986) marcó un antes y un después en los salones recreativos. Podía no ser un juego perfecto (dificultad exagerada, gráficos arcaicos, control deficiente...), pero trajo al mundo del videojuego las peleas callejeras típicas de unos bajos fondos perfectamente instalados en el imaginario colectivo, introdujo como quien no quiere la cosa el *scroll* lateral en el género, y estableció muchas de las reglas que después copiaron los grandes clásicos del *beat'em-up* callejero (como el uso de armas). De lo que no nos enteramos en Europa hasta mucho después es de que aquel juego estaba protagonizado, en su versión original japonesa, por un colegial (y no por un macarrilla de barrio) que acumularía muchos más juegos en su fructífera carrera. *Nekketsu Kouha Kunio-kun* era el verdadero título de *Renegade* (algo así como *Kunio, el matón de sangre caliente*), y se convirtió en la primera piedra en la construcción de todo un clásico de los 8 bits.

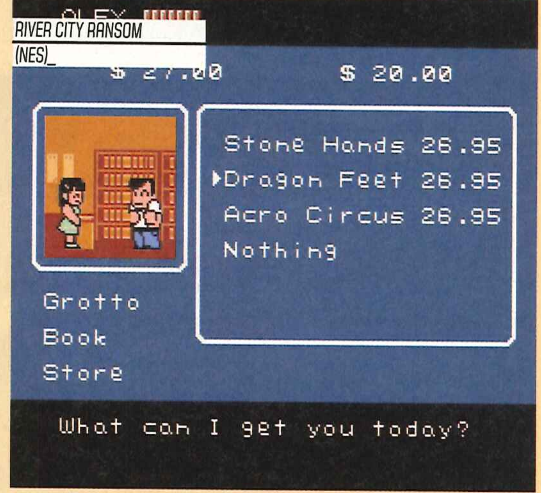
Para cualquier occidental que creciese en la era de los ordenadores de 8 bits, la secuela de *Renegade* fue el inconmensurable *Target: Renegade* (1988), secuela desarrollada por **Ocean** sin la participación de **Technos** en modo alguno. Sin embargo la secuela real de *Renegade* fue desarrollada por **Technos** en exclusiva para **NES**, con el título de ***Downtown Nekketsu Monogatari*** (1991). Se trató de una secuela oficiosa, casi espiritual, pues no hay hilo argumental en común (de hecho la auténtica secuela de *Renegade* no llegaría hasta 1994, con un juego para **Super Nintendo** bajo el título de *Shin Nekketsu Kouha Kunio-kun - Kunio Tachi No Banka*... que por supuesto, jamás llegó a occidente). Lo que sí permanece intacto son dos elementos realmente importantes: el protagonista es el mismo, el colegial Kunio-kun, y sigue repartiendo guantazos allá por donde pasa a cualquiera que lo solicite. Paralelamente, y respetando en cierta medida el espíritu original de *Renegade*, esta secuela nace también con la firme intención de innovar, y eso le otorga un nivel superior a casi cualquier otro *beat'em-up* callejero de la época.

La madre del cordero

Mighty Final Fight (1993) combinaba la lucha callejera de su hermano mayor con algunos elementos de RPG, gracias a la posibilidad (y necesidad) de mejorar las estadísticas físicas del personaje seleccionado a base de ganar experiencia. Sin embargo no inventó nada, sino que simplemente copió la propuesta de ***River City Ransom***, pseudo-secuela de *Renegade*. Este nuevo juego en la serie *Kunio-kun* tampoco se salva de la occidentalización: del mismo modo que *Renegade* desechó el ambiente colegial del original y lo llevó a los bajos fondos habitados por macarras encuerados de toda índole, en ***Downtown Nekketsu Monogatari*** de nuevo







DE COMPRAS Todo ese dinero que escupen los matones al morir debe ser empleado con sapiencia en las tiendas repartidas por el mapeado: más velocidad, más fuerza, recuperar y aumentar la vida... todo tiene un precio.

Kunio-kun vuelve a convertirse en un chulo buscabroncas rodeado del entorno apropiado (no se trata sólo de cambiar al propio personaje: se occidentalizan, por ejemplo, elementos del decorado como los buzones de correo), y el título se cambia por el de ***River City Ransom*** (***Street Gangs*** en Europa). Al margen de esa cuestión meramente cosmética, el juego permanece intacto. Y es precisamente su mecánica de juego lo que lo convierte en un juego destacable, con o sin uniforme escolar nipón.

La base de ***River City Ransom*** es la de un sencillo *beat'em up*: con juegos como *Final Fight* cosechando éxito mundial, e incluso con viejos referentes como *Double Dragon* siendo ya considerados como glorias del pasado, ***River City Ransom*** presenta un aspecto simpático, con unos personajes achaparrados y de articulaciones cortas. La broma no se queda sólo en la desproporción, sino que los enemigos articulan expresiones estrambóticas al ser golpeados y eliminados, boqueando con los ojos fuera de sus orbitas y exclamando un ridículo «Barf!» mientras dejan caer el dinero que llevan encima (corre a YouTube y busca *«Mega64 River City Ransom»* si piensas que no es gracioso). Casi parece una broma, una burla a un género que tiende a cierto tremendismo, a las misiones desesperadas en busca de la sempiterna damisela en apuros. Por supuesto, en ***River City Ransom*** se copia ese planteamiento, y los mamporros son los mismos que pueden encontrarse en juegos similares. Sin embargo, la forma de presentar todo ello es radicalmente distinta, y le da al juego un aire entrañable que le distingue de la masa y, a la larga, ha hecho que el juego sobreviva al paso del tiempo.

Pero la mecánica de ***River City Ransom*** no consiste en avanzar contra el tiempo vapuleando a todos los rivales. De hecho, no hay tiempo al que ajustarse y los escenarios permiten, hasta cierto punto, pasear libremente por ellos. La razón son una serie de tiendas, colocadas más o menos a la vista (aunque hay una especialmente oculta... la pista para encontrarla la hemos dejado en una de las capturas de pantalla), que permiten construir un personaje a nuestra medida, comprando distintas técnicas de puños y piernas, así como complementos de ropa que mejoren el ataque. O bien ítems que aumenten la vida u otras características. El dinero para comprar todo esto sale de lo que sueltan los matones al ser eliminados.

Las opciones de compra son muchas, aunque se ven limitadas por tener que ceñirse a un límite de tres opciones simultáneas. No es algo negativo: el jugador debe aprender los puntos débiles de sus enemigos para aplicarle la técnica adecuada a cada uno. Sin ser un sistema especialmente complejo, es este leve toque de RPG el que convierte a ***River City Ransom*** en la joya que es.

En cuanto al combate no faltan elementos clásicos como lanzamiento de cubos de basura, neumáticos, e incluso los cuerpos de los enemigos, y también hay bates, puños americanos, y otro tipo de armas en cantidades más que generosas. El desarrollo en sí es algo lineal, pero las múltiples opciones de configuración del personaje alargan la vida del juego casi hasta el infinito, y un control pulido hace que no haya acción frustrante, sea un salto en carrera (para el levísimo componente de ➲

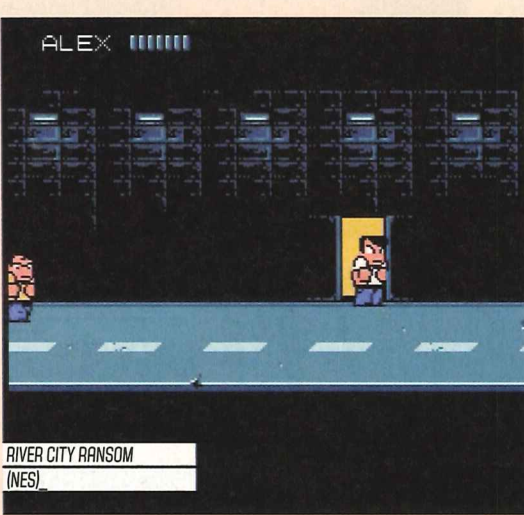
NO SUBESTIMES A LOS MACARRAS ACHAPARRADOS: A LA MÍNIMA, TE LANZAN UN CUBO DE BASURA.



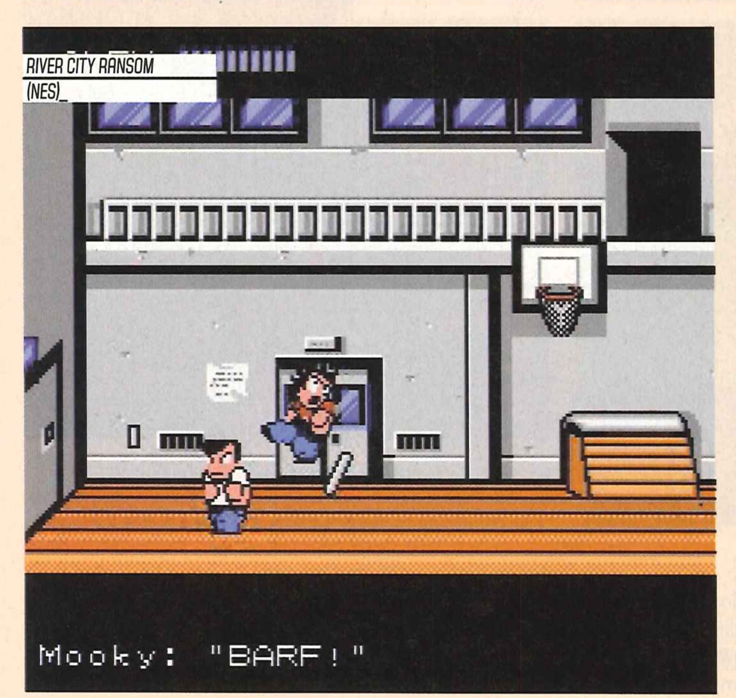
RIVER CITY RANSOM (X68000)_



RIVER CITY RANSOM (NES)_



RIVER CITY RANSOM (NES)_



RIVER CITY RANSOM (NES)_



RIVER CITY RANSOM (NES)_



RIVER CITY RANSOM (PC ENGINE CD)_



RIVER CITY RANSOM (NES)_



RIVER CITY RANSOM EX (GBA)_

plataformas de algunas localizaciones), o aprovechar un rebote en una pared para patear al enemigo. Cómo único punto negativo, no hay un sistema de guardado decente, sino de un rudimentario sistema de *passwords* que sólo guarda las estadísticas.

Por lo que respecta a distintas versiones del juego, ***River City Ransom*** no se encuentra entre los juegos más populares de su época. Y es que, al margen de la versión original para **NES**, apenas conoció dos versiones distintas: una para **PC Engine CD**, y otra para el ordenador japonés **Sharp X68000**. La primera de ellas podría considerarse la más vistosa del grupo, gracias a un lavado de cara gráfico, una nueva banda sonora y voces grabadas para los tenderos, así como algunos elementos de la historia del juego, aprovechando el soporte de CD de la consola. Técnicamente irreprochable, en lo jugable es exactamente igual a la versión de **NES**. Respecto a la versión para **X68000**, permanece fiel a lo que eran las conversiones para dicho sistema: es virtualmente idéntico al original en su presentación audiovisual, cosa que en este caso es un punto negativo, ya que el *hardware* de **NES** es claramente inferior al de **X68000**, capaz de replicar a la perfección los arcades de la época. Sin embargo la conversión no se quedó en el mero clon, y aporta una mayor amplitud a los escenarios, gracias a la reconversión de los callejones sin salida en nuevos escenarios. Además ahora todas las escuelas son jugables, en lugar de sólo serlo la última, y hay que derrotar a un jefe en todas ellas para seguir avanzando. Como añadido extra para completistas, hay más tiendas con nuevos ítems por descubrir. Como ligeros retoques técnicos respecto a **NES**, los más destacables son una menor ralentización y parpadeo gráfico cuando se juntan varios elementos en pantalla, así como algunas voces pregrabadas y un intento de añadir rudimentarias *cutscenes* (apenas unos retratos de cada personaje) sustituyendo a las líneas de texto del original. Fueron pocas las versiones, pero cada una hizo algo distinto por aportar aún más grandeza al original.

De casta le viene al galgo: incluso el tatarabuelo de Kunio-kun era un gran luchador

El legado

En Japón la saga si gozó de cierta continuidad gracias a *Downtown Special - Kunio Kun no Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!*, lanzado en 1992 para **SNES**. Retomando los preceptos jugables de ***River City Ransom***, *Downtown Special* sitúa al jugador en el Japón feudal, controlando a un antepasado de Kunio, y constan-

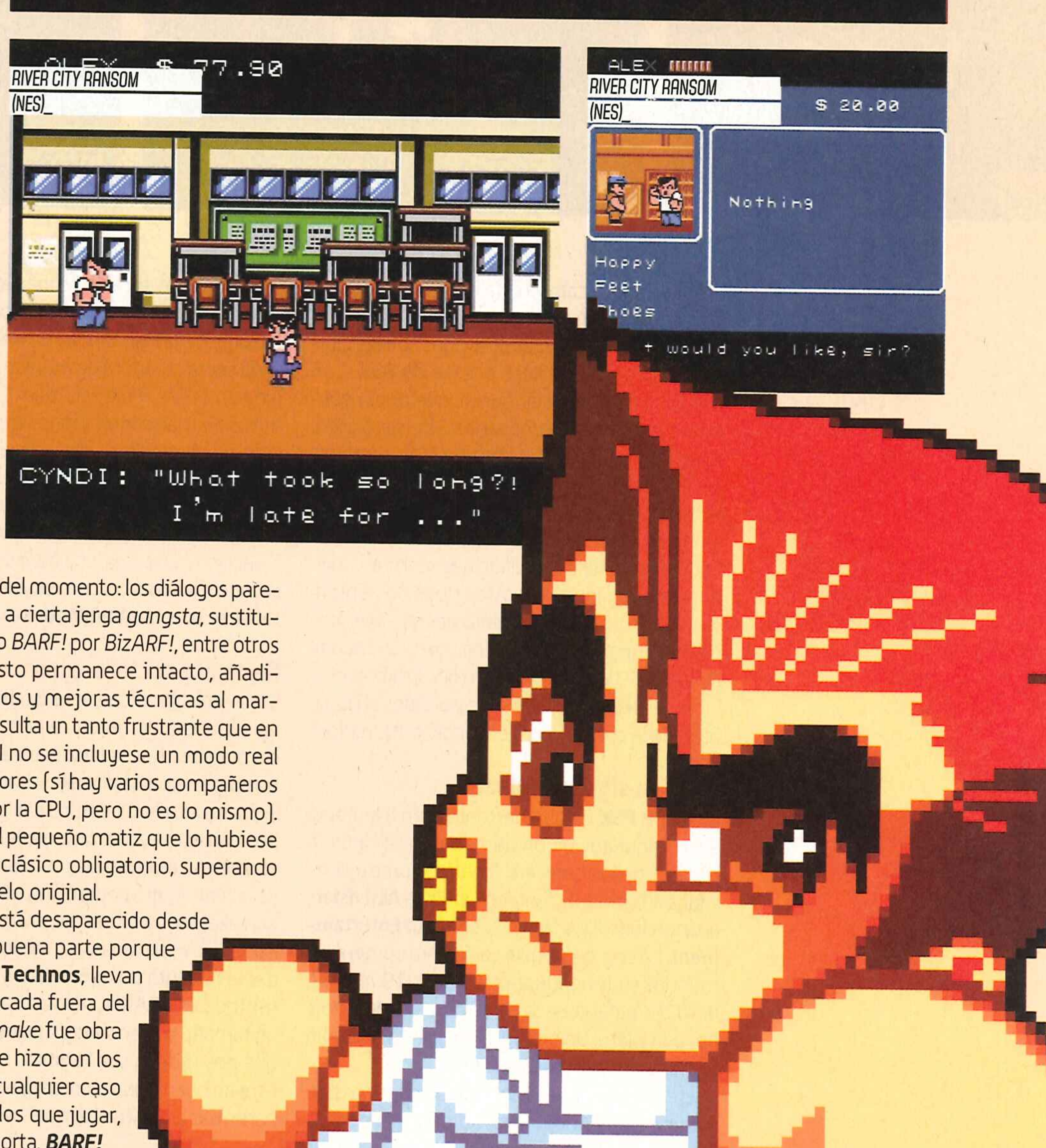






MACARRA, Y A MUCHA HONRA

Kunio-kun, decíamos, comenzó sus andaduras con *Renegade*, pero sus apariciones son innumerables. El tercer título más conocido en occidente es *Super Dodge Ball*, un juego de balón prisionero que inaugura las apariciones deportivas de **Kunio**. Lanzado en 1989 tanto en salones recreativos como en **NES**, conserva el componente de lucha ya que, al margen del deporte, los jugadores eliminados en el partido de balón prisionero... mueren. Sólo fue el primero de muchos, ya que aparece en casi dos decenas de juegos deportivos, desde **SNES** hasta **Neo-Geo**, revisitando varias veces el balón prisionero, y probando otros deportes como el baloncesto, el fútbol o el motociclismo, e incluso participando en una suerte de *tetrathlon*. Sus correrías callejeras continúan desde **Game Boy** (con *Nekketsu Kouha Kunio-Kun: Bangai Rantouhen*, lanzado como *Double Dragon II* en Europa), *Shodai Nekketsu Kouha Kunio-kun* (1992) y *Shin Nekketsu Kouha Kunio-kun - Kunio Tachi No Banka* (1994), ambos para **SNES**, y secuelas de *Renegade*, mamporrazos inéditos en occidente.

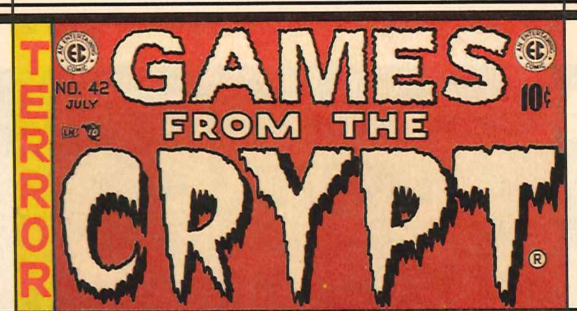


temente acompañado por un personaje controlado por la CPU. Ofreciendo mayor libertad de movimiento en el mapeado, por lo demás el juego es prácticamente el mismo: los enemigos eliminados proporcionan experiencia, y con ella pueden mejorarse las características del personaje... características que tienen un único objetivo: repartir estopa más y mejor.

No fue hasta 2004 cuando el juego vivió una segunda juventud a nivel mundial, ya que se lanzó un *remake* en **Game Boy Advance**. Curiosamente, y por una vez, la versión occidental conservó la ambientación original japonesa, sin convertir a Kunio en un macarra con tejanos. El juego en sí permanece fiel a la versión original de **NES**: aunque los escenarios tienen un aspecto un tanto más serio, teñidos del realismo propio de la época, los personajes siguen siendo encantadores monigotes *super deformed*, y todo el juego conserva el sentido del humor original, aunque con claras concesiones al la actualidad del momento: los diálogos parecen adaptados a cierta jerga *gangsta*, sustituyendo el clásico *BARF!* por *BizARF!*, entre otros cambios. El resto permanece intacto, añadidos anecdóticos y mejoras técnicas al margen, aunque resulta un tanto frustrante que en pleno siglo XXI no se incluyese un modo real para dos jugadores (sí hay varios compañeros controlados por la CPU, pero no es lo mismo). Hubiese sido el pequeño matiz que lo hubiese convertido en clásico obligatorio, superando incluso el modelo original.

Kunio-kun está desaparecido desde entonces, en buena parte porque sus creadores, **Technos**, llevan más de una década fuera del negocio (el *remake* fue obra de **Atlus**, que se hizo con los derechos). En cualquier caso hay tantos títulos que jugar, que eso no importa. ***BARF!***



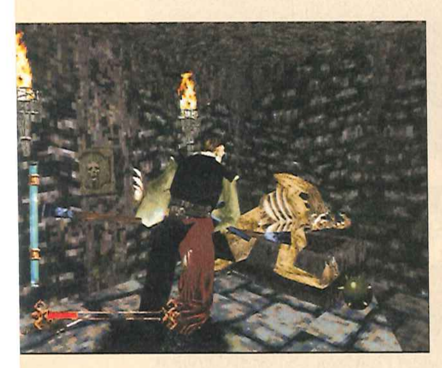


Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_BEN REILLY

NIGHTMARE CREATURES









COMO SI SE TRATASE DEL CADÁVER DE UNA NOVIA EN UNA URNA DE CRISTAL, NIGHTMARE CREATURES ES UN TESORO OCULTO DE BELLEZA SÓLO COMPRENSIBLE A UNOS POCOS

Si aplicamos una mirada práctica al pasado, podremos tratar nuestros recuerdos más preciados con la indulgencia precisa. Tómese el caso de **PSX**. Con honestidad cabe decir que sí, que podía gestionar polígonos y escenarios 3D... pero bien, lo que se dice bien, no lo hacía. Hay contadas excepciones, pero lo habitual eran juegos que oscilaban entre la eficacia de las texturas planas y objetos poco elaborados pero vistosos, o el barroquismo hiperdetallado que se iba al carajo por *clipping*, *jagging* y otros tipos de dentera visual. Pero... ¿y si los problemas se solventaban con un poco de imaginación y un mucho de morro? ¿Y si se cuidaba a tope la ambientación y el desarrollo? ¿Y si, de perdidos al río, se forzaba la consola para encandilar al jugador?

Bajo un signo fatalista

En 1998 **PSX** estaba bastante bien asentada, pero flaqueaba en un género imprescindible como el de los *brawlers*: *Fighting Force* y derivados no eran suficientes. Y ahí llega **Activision**, apadrinando a los franceses **Kalisto Entertainment**. La compañía gala nació para comerse el mundo (su fundador la creó a los 19 añitos), pero terminaría en la ruina para desaparecer por completo. Un mal augurio que sin duda dio forma a ***Nightmare Creatures.***

En 1666 Londres fue asolada por una gran plaga y un incendio (ojo, no es coña: ocurrió exactamente en esa fecha tan simbólica). Pocos saben que tras estas catástrofes se encontraba la Hermandad de Hécate, una malvada secta creadora de monstruos que resurgiría en 1834. Nace así Adam Crowley, alquimista de malas intenciones que pudo haber sido un gran villano del panteón videojueguil. Los encargados de detenerle, a él y a sus «criaturas de pesadilla», son Ignatius Blackward, sacerdote peleón, y la neumática Nadia Franciscus. En suma, una base argumental que parece entroncada con los delirios místico-folletinescos de **Alan Moore** en *From Hell.*

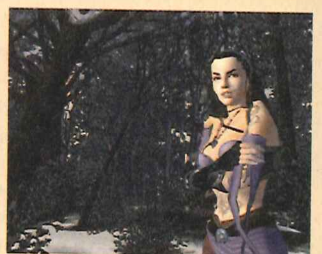
Nace el *beat'em-up* gótico

Tras escoger entre el robusto Ignatius o la veloz Nadia (es decir, elegir entre potencia o agilidad), nos lanzamos al ruedo. Nuestras armas son básicas: una vara para él y una espada para ella. Podemos realizar varios combos con estos utensilios, y ademas contamos con ítems como pistolas, minas y otros objetos de un único pero poderoso ataque. Al atravesar los callejones victorianos, en los que sólo falta escuchar «¡asesinato en Whitechapel!», nos damos cuenta de que en *Nightmare Creatures* todo es GRANDE. Los protagonistas lucen un tamaño por encima de la media, los muros que nos rodean son también bien tochos. Es éste un buen truco técnico: gestionar un escenario más angosto al estrechar el camino... y la distancia de dibujado también es corta, pero al transcurrir todo de noche no molesta. Pero la palma se la llevan los enemigos, una sucesión de zombis, hombres lobo, gólems o vampiros a cada cual más enorme y apabullante.

El hallazgo de los combates es que, efectivamente, los monstruos son tan peligrosos como su tamaño indica... pero el tesón de nuestros ataques puede desmembrarlos, decapitarlos y hasta partirlos en dos. Y el juego sabe recompensarnos por ello, dándonos mejoras para nuestras armas para hacerlas más brutales, como una mayor contundencia para la espada de Nadia o añadir cuchillas o pinchos al bastón de Ignatius.

Pese a que los escenarios son bastante grandes el avance resulta lineal, algo que el jugador vago podía aprovechar para usar tácticas de «golpear-y-huir». Para evitarlo el personaje elegido tiene una barra de adrenalina, que funciona de forma similar a las barras de oxígeno que aparecen cuando en un juego nos sumergimos en el agua: se reduce poco a poco y luego pasa a consumirse la salud. De ese modo, y para mantener la adrenalina a tope, nos vemos empujados a combatir sin pausa, sin respiro, por muy mal que estemos de salud. Se establece así una analogía con la adrenalina del jugador: la emoción se dispara cuando estamos a dos golpes de caer, pero tenemos que combatir a un mastuerzo







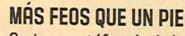
EL FIN DE UNA SAGA TRUNCADA

Nightmare Creatures III: Angel of Darkness suponía el estreno de la saga en **PS2**, **GameCube** y **Xbox**. De nuevo en el siglo XIX, debíamos explorar la ciudad de día para dar con el rastro de Crowley, mientras que de noche la protagonista se fusionaba con un cuervo para convertirse en un poderoso monstruo. En 2002 **Kalisto** va a la quiebra y **Ubisoft** comienza el juego desde cero... pero el desarrollo cae en el olvido.





PATEANDO CULOS EN NOMBRE DEL SEÑOR
Ignatius suple sus movimientos abigarrados con la contundencia de bastón, mejorable tras cada nivel completado.



MÁS FEOS QUE UN PIE
Curiosa metáfora la de la secuela: los monstruos son horrendos, pero el 'héroe' es igual de repelente. ¡Todos iguales en el fondo!





gigante y un hombre lobo que nos esperan justo enfrente.

Nightmare Creatures es largo, intenso y muy divertido, pero su aspecto más destacado es su ambientación. Y aquí el mérito es de **Frédéric Motte**, un musicazo que alterna las melodías inquietantes y los sonidos guturales con guitarreo oscuro para los jefes finales. Una suma de factores que dio lugar a uno de los mejores y más injustamente olvidados juegos de **PSX**.

El regreso de Crowley

En el 2000 llega la secuela, que ya acusaba el difícil momento por el que pasaba **Kalisto**. **Konami** se hizo cargo de un producto que ya empezó con mal pie, pues de los dos personajes protagonistas que iba a tener (Wallace y su novia) se escogió a sólo uno...

Con una ambientación más propia de una aventura gráfica, nos metemos en la piel de Wallace, un pirado de aspecto desagradable (pelo negro, abrigo sucio, vendas en la cara y dientes siempre apretados) atrapado en el manicomio de Crowley. Armado con un hacha, Wallace se abre paso hasta su enemigo aniquilando a cuanto monstruo se le cruza. ***Nightmare Creatures 2*** sube el listón técnico. Los escenarios son ahora enormes, con varios niveles y rutas, e incluso puzles... pero esto minaba la inmediatez y emoción del desarrollo de la primera entrega. Y sí, las animaciones de Wallace eran muy fluidas y elaboradas, si bien el personaje resultaba antipático como para ser carismático. Finalmente, los monstruos presentaban un aspecto más variado y detallado, so pena de reducir su tamaño y alejar la cámara, por lo que aquellas peleas contra bichos gigantescos eran ahora riñas entre matones en un callejón... por más que ya no hubiera adrenalina y se incluyesen *fatalities*. La guinda la puso la música, que dejaba un poco de lado a **Motte** para incluir guitarrazos del entonces *cool* Rob Zombie. ***Nightmare Creatures 2*** era un buen juego con una estupenda ambientación, pero obviaba lo mejor de su predecesor, su descaro y falta de pretensiones.

Nightmare Creatures y, en menor medida, su extraña secuela, son grandes ejemplos de que a veces el entorno no solo salva el contenido, sino que lo engrandece. Cuando hoy día vemos que hasta el título más mundano gestiona polígonos como si nada, apreciamos aun más el esfuerzo de los chicos de **Kalisto**. Porque, ocho años después, estaremos encantados de dar caza a Adam Crowley...

> Incluso hoy día ambas entregas de la saga mantienen intacto su encanto, su capacidad de inmersión



1 UN TELESCOPIO

Lo de querer un microscopio nos vino con la edad, querer ser así como intelectuales o niños repelentes. Antes quisimos tener un señor telescopio, cruzábamos los dedos para que nos llegase justo para la venida del cometa Halley; y después algunos lo desearon para apuntar al edificio de enfrente, cruzando los dedos para que les llegase antes de que las vecinitas lesbianas estudiantes de peluquería se mudaran a un pisito más soleado. **Atari** nos puso al alcance de las manos el medio para acercar la visión de lo lejano, de lo inalcanzable, un pedazo de telescopio de esos con los que poder enfocar hasta las amígdalas del mismísimo ET.



2 UN ROBOTIJO

Un sueño húmedo y salvaje: recibir un robot por Navidad, un androide esclavo a nuestro servicio que nos trajera un Colacao, un bocata de Nocilla y una pieza de fruta. Un engendro mecánico, amigo fiel, que nos comprendería y arroparía. Un ser inmortal sin moral pero con sentimientos, sin albedrío pero con inteligencia. Nuestro heraldo, el mensajero de la destrucción, el primero de nuestro ejército para dominar el mundo. ¡WHA-HA-HA-HA! ¡Ops! Perdón, olviden lo que acabo de escribir.



ya es Navidad en el corte xtreme

Queridos Reyes Magos: este año nos hemos portado muy bien y esto es lo que queremos: RETRIBUCIÓN.

_S.T.A.R.

¡Incluye 1 fake!

3 UN APPLE BARATO

Cuán tontusos pueden llegar a ser los padres redactando cartas a los Reyes Magos. Usted pedía un **Apple II** y los susodichos le traían un **Franklin ACE 2100**, una versión piratona de lo deseado, un mamotreto más feo que un mono chupando un cacho de limón y más falso que el ojo derecho de Colombo. Totalmente compatible con los **Apple II**, eso sí. Y más barato, que los papás igual no son muy diestros con las epístolas pero en cuestiones de economía doméstica son muy ingeniosos.



4 UNA CONSOLITA

¡Qué cucas y bonitas eran las maquinitas de pantalla LCD! Si el paje real encargado de repartir paquetes se pasó de rosca pimplando el anisete que las abuelitas dejaban en los balcones para sus majestades en la noche del 5 de enero de 1988, no les extrañe que les dejaran una maquinita de pantalla LCD de **Tiger** de tamaño absurdo. Sería preferible recibir carbón de azúcar: da menos vergüenza.





5 UNA ATARI

Señores, un anuncio con propiedad. Videojuegos por computador, literalmente «*nuevos retos de **Atari** para jugadores intrépidos. Fascinante, divertido, sorprendente...*». Lo que yo les diga, abren un ojo y ven a un rey godo en su dormitorio con una **Atari VCS** en las manos y, aparte de rilarse patas abajo, se sorprenden seguro. Qué demonios, valdría la pena. Señores Ataulfo, Teodorico, Sisenando o Recesvinto, pásense cuando quieran por la redacción de **Xtreme** a dejar regalos así.



6 UN PELUCO

La tradición rige que el primer reloj de pulsera bueno se recibe el día de la Primera Comunión. Cansados de esperar ese día y hartos de llegar tarde a todos los sitios por culpa del **Casio** andorrano que todos tuvimos, deseábamos que los reyes nos trajeran un buen peluco, y puestos a elegir que fuera un prodigio de la técnica ergo con videojuego incluido. ¿Para qué? Para seguir llegando tarde pero con justificación. Para entrenar esos dedillos que lustros después manejarían teléfonos celulares.



7 UNA MAQUINITA A PILAS

Es así como lo escribíamos en las cartas dirigidas a Sus Altezas: no sabíamos como se llamaban estos aparatejos electrónicos, ni LCD ni **Game&Watch** de **Nintendo**, *maquinita a pilas* a secas, añadiendo en todo caso «*pilas de botón*» para dotar de cierta sabiduría la descripción. Cualquier cosa nos valía mientras funcionara con pilas, ya podía ser un **Simon** de **MB** o un ajedrez electrónico, nos importaba un comino. El mercado estaba lleno de chismes así y muchos manufacturados allá en Oriente. Raro sería que sus ilustrísimas **Gaspar**, **Melchor** o **Baltasar** no encontraran un bazar donde adquirirlos.



8 ALGO DE BULTO

¿No cayeron nunca en la cuenta de que los Reyes Magos les traían regalos que ustedes nunca pidieron? Eran juguetes de aspecto barato pero chachis. O no. Aquí desvelamos el secreto, parte de un catálogo con apartado *budget*, objetos de serie económica que colocan en la misma categoría un camisón masculino, una tartera, un joyero, una estatuilla de angelitos y una consola. Regalos así son los que incitan a algunos a decantarse a favor de un estado republicano y aboler la monarquía. Excepto si lo que traen los reyes es la consolita. ¡Je!





9 UNA NINTENDO

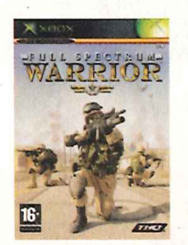
Los Reyes Magos son mayores, ya lo saben ustedes, y a veces no entienden muy bien lo que se les pide, para ellos una **Nintendo** es una consola, todas las consolas, cualquier consola. Podían pedir una **NES** y recibir una **APF 1000** o una **Coleco Telstar Marksman** con una simulación más o menos tosca de la pistola Walther PPK -la de James Bond- con culata retráctil. No es lo mismo, dónde vamos a parar, pero algunas confusiones son afortunadas. Hoy en día máquinas así sacarían del apuro a más de uno ofertándolas en eBay.

10 UN ORDENADOR BESTIA

No queríamos un ordenador cualquiera, queríamos el ordenador más bestia. El **TI99/4A** de **Texas Instruments** era un buen candidato en 1983. Atiendan, que con sus 16KB y la ampliación **MBX Expansion System** teníamos un joytick analógico de triple eje y rotación de 360 grados, auriculares con micrófono integrado y una superficie táctil de hasta 64 zonas y reconocimiento de voz para dar órdenes de mando al videojuego de turno. Lo queríamos para estudiar y para hacer los deberes del colegio. Lo que pasa es que los Reyes Magos no nos creyeron nunca.

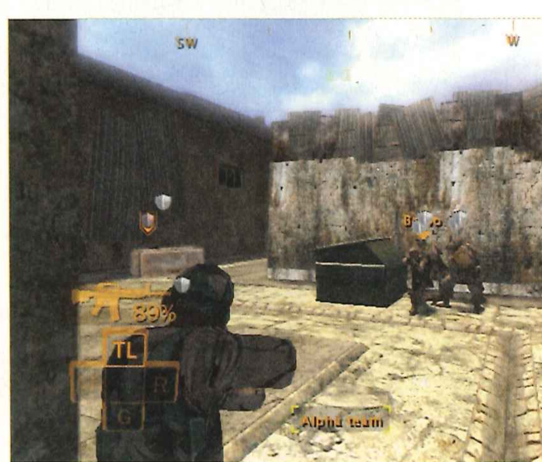
TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



_PLATAFORMA **XBOX, PS2**
_AÑO **2004**
_COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR
PANDEMIC STUDIOS
_GÉNERO
BELICISMO INTERACTIVO





TÚ POR MÍ, YO POR TÍ... Una situación clásica y repetida hasta la saciedad: todos los miembros del escuadrón ya han cruzado a otra cobertura, y el último espera su turno mientras el resto le cubre anulando al enemigo con fuego de cobertura.

_CHAIKO

FULL SPECTRUM WARRIOR

PS2 / XBOX

¿TE GUSTÓ BLACK HAWK DERRIBADO? ¿TE GUSTÓ MUCHO? ENTONCES SIN DUDA ÉSTE ES TU JUEGO

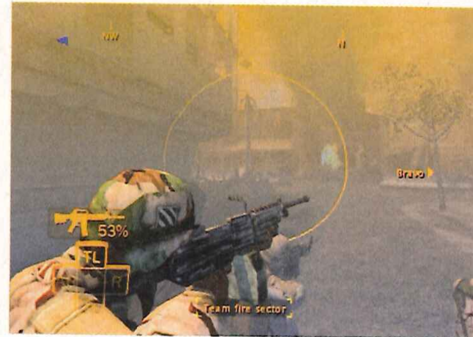
Es un hecho indiscutible que el mercado del videojuego está sobresaturado de títulos de corte militar. Bien es cierto que se puede decir lo mismo de juegos de carreras ilegales, de RPG's clónicos, y de mil mandangas más. Sin embargo el género bélico, quizás por contener siempre disparos (y por tanto cierto arraigo con el *shooter*, el género definitivo), ha gozado de gran popularidad desde el principio. Reproducir con fidelidad lo que sucede en pleno campo de batalla es ya una aspiración muy vieja, pero con una larga vida por delante, y sea con la fuerza pseudo-cinematográfica de *Call of Duty 4* o con el exceso de *Gears of War 2*, el género continúa siendo atractivo.

Y aquí es donde entra ***Full Spectrum Warrior***, un juego que no sólo busca la espectacularidad (y la encuentra: técnicamente es intachable), sino que además clava sus pies con firmeza en el suelo, tensa todos los músculos de la cara, y grita «*¡Soy el shooter táctico más realista, señor!*». El origen de ***Full Spectrum Warrior*** se encuentra, precisamente, en la necesidad del ejército norteamericano de dar con nuevas formas de educar a sus soldados. **Pandemic Studios**, creadores de joyas como *Mercenarios* o *Destroy All Humans!* se hacen con el trabajo (y con los fondos, algo que traería cola más tarde) para desarrollar un completo simulador. El objetivo principal es enseñar a los soldados a pensar como una unidad y a cubrir con seguridad cada rincón posible en entornos diversos. Finalmente el simulador no cubre las necesidades del ejército, por lo que no llega a ser utilizado como era de esperar por considerar que no era lo bastante realista, sin embargo **Pandemic** le extrae (aún más) beneficio expandiéndolo, aligerándolo, y convirtiéndolo en un videojuego.

El arte de la guerra

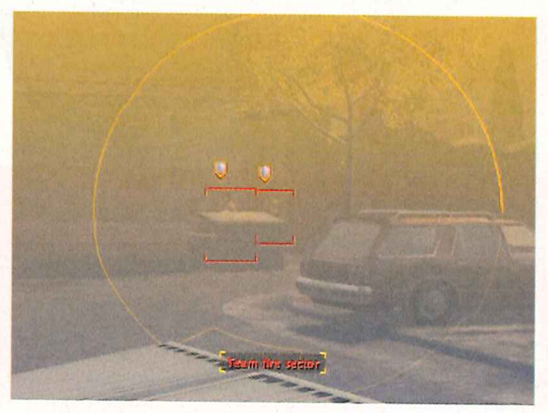
Hay juegos tácticos más o menos actuales –evoluciones de series con solera-, como *Ghost Recon Advanced Warfighter* o *Brothers in Arms: Hell's Highway*, que quedan a la altura de meras anécdotas al lado de ***Full Spectrum Warrior***. El juego, de buenas a primeras, sorprende al jugador con un tutorial obligatorio que en el mejor de los casos puede requerir de casi tres cuartos de hora para completarlo, suponiendo que todos los conceptos que abarca se superen a la primera. Puede parecer desmesurado (qué diablos: es desmesurado), pero prestar atención y memorizar todo lo que muestra el tutorial es esencial no ya para disfrutar a fondo del juego, sino

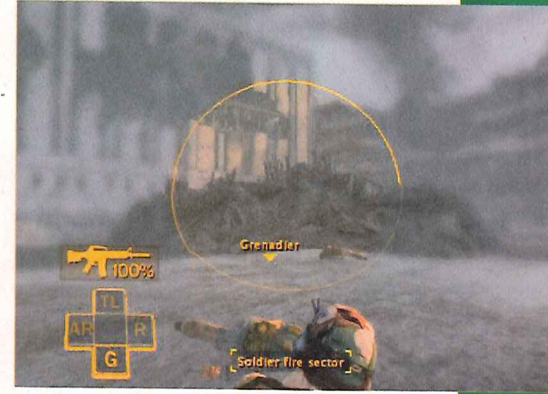












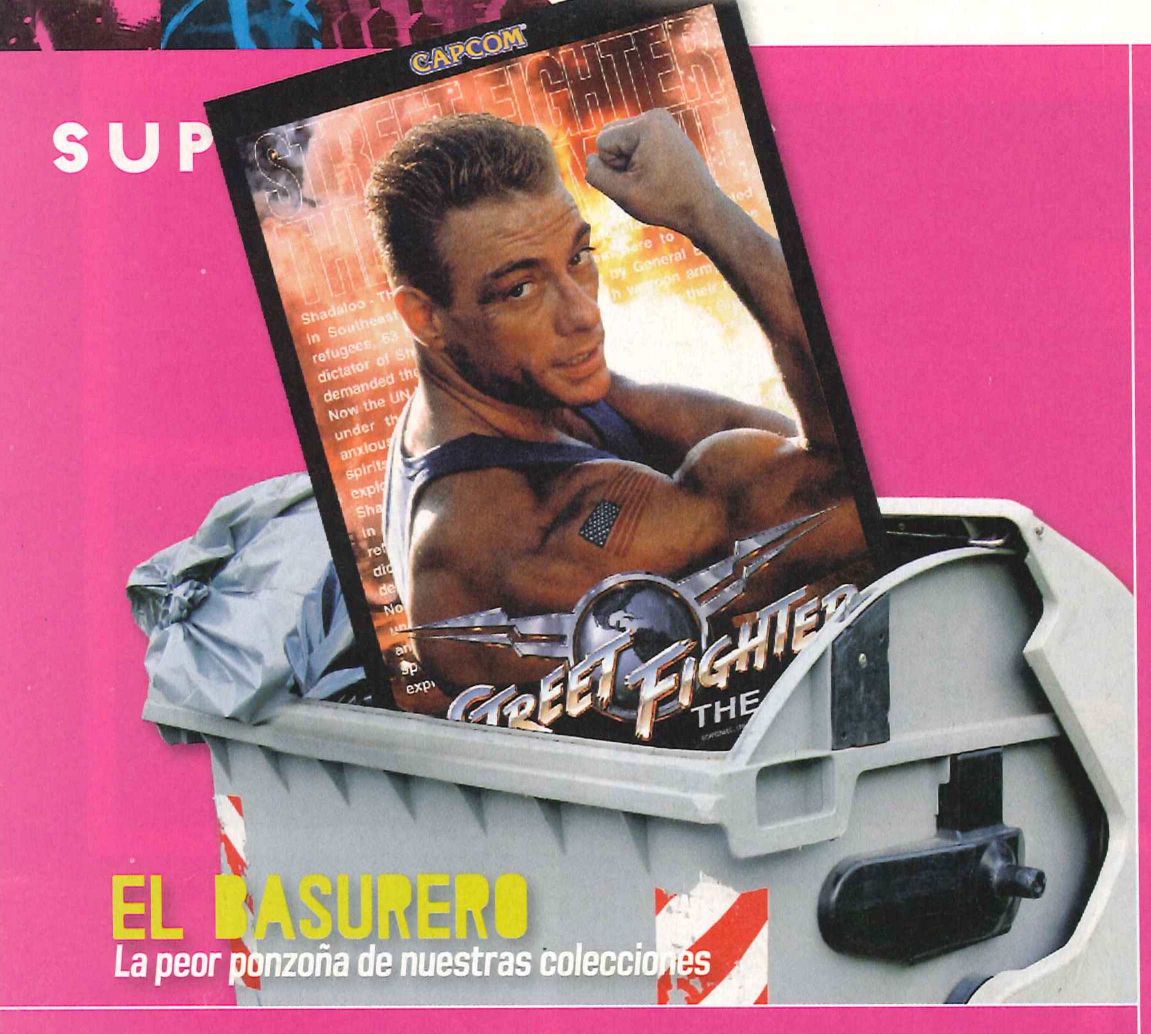
para que los incautos soldados que más adelante se internarán en Zekistán (no lo busquéis en el atlas) puedan sobrevivir más de cinco minutos. El tutorial cubre todo tipo de maniobras y tácticas en ambientes urbanos, y enseña todo lo necesario para controlar a dos equipos (Alpha y Bravo) simultáneamente de forma óptima.

Cuestiones como la forma de cruzar una calle que está siendo vigilada por francotiradores o soldados agazapados (dos de los cuatro miembros cruzan mientras los otros dos ofrecen fuego cobertura, para después repetir la maniobra a la inversa), la forma de asignar a cada soldado que cubra uno de los cuatro puntos cardinales principales, y varias normas básicas de supervivencia están cubiertas al detalle y de forma clara en el tutorial, así como la forma de flanquear enemigos de forma eficaz y segura. Todo lo que explica es aplicable al juego, y son normas tan básicas y lógicas que durante el juego se repiten una, otra, y otra vez, hasta que se convierte en una segunda naturaleza. Tal vez **Pandemic** no consiguió crear el simulador que el ejército necesitaba, pero... ¿consiguió acercar la forma de pensar de un soldado a un jugador normal y corriente? Muy probablemente.

El juego transcurre en su práctica totalidad en destartalados ambientes urbanos de algún lugar de Oriente Medio, un lugar común visto decenas de veces en noticiarios, películas, y videojuegos de toda ralea. Así pues las coberturas disponibles suelen ser vehículos acribillados, contenedores de basura, montones de sacos de arena, o una simple esquina. Y el objetivo, como no podía ser de otro modo, es avanzar como una apisonadora exterminando a cualquier terrorista que asome las orejas. Es innegable que el juego bebe del espíritu de la época en la que surge, con la guerra en Irak dando coletazos y permanentemente en los noticiarios, y en ese sentido a más de uno, dependiendo de su sensibilidad e ideología, el juego podría revolverle las tripas, ya que mete al jugador en ese tan manido (y discutible) papel de libertadores y defensores de la democracia. A pesar de su enfoque puramente táctico, **Pandemic** incluyó aquí y allá algunas secuencias cinemáticas que abundan en ese hecho, y así no es extraño ver cómo la primera batalla consiste en defenderse de un ataque a traición, o que más adelante se muestren horrorizados al hallar una fosa común en la que los malvados terroristas han arrojado a la población inocente. Sin una gran variedad de escenarios (salvo lo obvio: una estación de tren por aquí, un barrio marginal por allá, y por supuesto el palacio del malvado dictador), ***Full Spectrum Warrior*** se convierte en el principal enemigo de los detractores de los juegos marrón-desierto. Sin embargo, con todas sus peculiaridades, y haciendo la vista gorda ante ciertos aspectos no-jugables, ***Full Spectrum Warrior*** ofrece una experiencia intensa y sólida como pocas se hayan visto, y con el suficiente atractivo como para completar su pegajosa campaña en un par de tardes.

Pandemic tuvo el detalle de completar la trama con un par de episodios descargables para la versión de **Xbox** (todavía disponibles jugando el juego en una **360**) a modo de epílogo. Dejando atrás los razonables prejuicios, ***Full Spectrum Warrior*** es una de las joyas de los 128 bits y del género táctico.

CUANDO LAS COSAS SE PONGAN REALMENTE FEAS, TAL VEZ TENGAS LA OPCIÓN DE SOLICITAR UN ATAQUE AÉREO. TAL VEZ.



EL BASURERO

La peor ponzoña de nuestras colecciones

STREET FIGHTER: THE MOVIE

QUE QUEDEN BIEN CLARITOS LOS CONCEPTOS DE PARTIDA: EN ESTA SACROSANTA CASA, JEAN-CLAUDE VAN DAMME NOS VUELVE LOCOS. NOS PARECE EL MEJOR ACTOR DE LA HISTORIA, JUNTO A BUD SPENCER Y MICHAEL DUDIKOFF.

Y nos gusta todo, ¿eh? Desde *Retroceder Nunca, Rendirse Jamás* a la última y sensacional *JCVD*, pero sí es cierto que *Street Fighter*, la película, a pesar de su insensatez de partida, no nos llegó del todo. Para empezar, porque Guile no tiene cuello y **Van Damme** sí. Eso primero. Luego, que la película es incomparable a cimas como *Blanco Humano* o *Double Team*. Pero no nos despistemos.

Traemos ***Street Fighter: The Movie: The Game*** al Basurero... porque no sabíamos donde meterlo. El caso es que el juego no está mal del todo, con sus *interrupt moves* y sus *comeback moves*, y tiene más densidad en la mecánica que otros *exploits* de *Mortal Kombat*. Pero oigan, el concepto...

Kylie Minogue digitalizada haciendo volatines. Personajes de *Street Fighter II* que no salen en la peli interpretados por maromos digitalizados. Un disparate se mire por donde se mire. Un disparate que nos chifla.





_GÉNERO **KYLIE MINOGUE TIENE PATORRAS**
_PAÍS **EE.UU.**
_COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **INCREDIBLE TECHNOLOGIES**

TOPS

xtreme

01 **LITTLEBIGPLANET** (SONY C.E.) PLAYSTATION 3
02 **LEFT4DEAD** (VALVE) XBOX 360
03 **BRAID** (NUMBER NONE) XBOX 360
04 **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR) PS3/XBOX 360
05 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** (KONAMI) PS3
06 **DEAD SPACE** (E. ARTS) PLAYSTATION 3/XB 360
07 **FALLOUT 3** (BETHESDA) PS3/XBOX 360
08 **MOTORSTORM: PACIFIC RIFT** (SONY C.E.) PS3
09 **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION) PS3/XB 360
10 **FABLE II** (MICROSOFT) XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3

01 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
02 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
03 RESISTANCE 2
04 TOMB RAIDER UNDERWORLD
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2009

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
02 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
03 FIFA 09
04 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
05 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

XBOX 360

01 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
02 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
03 LIPS + 2 MICRÓFONOS
04 GEARS OF WAR 2
05 THE LAST REMNANT

WII

01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
02 WII PLAY + WII REMOTE
03 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
04 WII MUSIC
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2009
02 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
03 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
04 FIFA 09
05 WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

NINTENDO DS

01 POKÉMON RANGER: SOMBRAS DE ALMIA
02 NEW SUPER MARIO BROS.
03 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
04 MI HOTEL PARA MASCOTAS
05 COCINA CONMIGO: ¿QUÉ PREPARAMOS HOY?

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO FABLE II

GANADORES DE 1 JUEGO Y 1 CÓDIGO

JOSÉ M. ANTE BONO (VALENCIA)
JUAN J. RÓDRIGUEZ GONZÁLEZ (ORENSE)
ARNAU CANCER DOMENÉ (BARCELONA)
ALBERTO ROCHA LÓPEZ (BARCELONA)
ABEL MÉNDEZ PÉREZ (MADRID)
OSCAR GIMENO ZARAGOZA (VALENCIA)
JOSÉ RAMOS ALONSO (BARCELONA)
FRANCISCO J. MILLÓN MILLÁN (MADRID)
ADRIÁN ÁLVAREZ MUÑOZ (MADRID)
DAVID SÁNCHEZ GÓMEZ (MADRID)

GANADORES DE 1 CÓDIGO

JUAN A. JURADO GONZÁLEZ (BARCELONA)
MANUEL DOMÍNGUEZ BARCIA (BARCELONA)
JOSÉ M. MARTÍNEZ ESPÓSITO (BARCELONA)
ALFONSO SALGADO SANTIAGO (PALENCIA)
JORDI ROYO SAS (BARCELONA)
BENITO GÓMEZ BENITO (SALAMANCA)
OSCAR YERN RIBAS (ISLAS BALEARES)
JUAN C. GONZÁLEZ GONZÁLEZ (MALAGA)
JOSÉ A. DIZ ÁLVAREZ (LLEIDA)
JOSÉ Mª. DALMAU NOE (LLEIDA)


THE LAST REMNANT™
DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA ÉPICA DE LOS CREADORES DE FINAL FANTASY®
Las reliquias son artefactos misteriosos de una era ancestral. Aquellos con poder las codiciaron, provocando grandes guerras en la lucha por obtenerlas. Ahora, cientos de años después de eso, un joven héroe busca a su hermana, que ha sido secuestrada. Sin embargo, su búsqueda lo llevará al corazón mismo del conflicto, por lo que terminará participando en batallas masivas mientras intenta descubrir la verdad.
WWW.LASTREMNANT-GAME.COM
SQUARE ENIX®
16+
www.pegi.info
© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.
THE LAST REMNANT, el logo de THE LAST REMNANT, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.